稼働開始特集『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA』ビギニングガイド
平成24年11月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第14巻 第1号 通巻152号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
ARCADIA
2013
January
No.152
定価
990yen
新しい蒼の世界の闘い開演!
●今井神先生の連載が降臨!! 召還! 剣豪学園
●連載開始!! ばーすとさんに毎月会える! WARNING!! ダライアスさん
●いつもにこにこ 女児三国志 恋姫☆ようちえん
●ウメちゃん、格芸部にて荒ぶる!? かくげいぶ!
●今月も先生のナコルル登場! 七瀬葵来来
●新章スタート! 宝石少女が大駆ける!! 弾幕少女
●世界一のプロ直伝! 勝利の方法論 ウメハラコラム
●KOF超好き声優が話題のフル稼働フィギュアを紹介! D-Arts「テリー・ボガード」meets 市来光弘
●音楽ゲーム最新情報 BEAT MAXIMUM
●シリーズのキーマンと言えばこの二人! DJ YOSHITAKA & Qrispy Joybox インタビュー 『REFLEC BEAT colette』
●稼働前に一足早くワクワクをお届け! 『pop'n music Sunny Park』
●すべてのブレイブループレイヤーに贈る総力特集!!
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA
ビギニングガイド
●超重要システム解説! オーバードライブ徹底分析
●使いこなしてプレイにバリエーションを! 追加キャラクター大攻略
●格ゲービギナー応援! 対戦セオリー5つのポイント!
新作
●魔法のランプ主君&花田勝氏主君によるデッキ構築&バージョンアップ対策インタビュー!?
戦国大戦〜1582 日輪、本能寺より出ずる〜
●新バージョン稼働! 全チームスタイルを徹底紹介!!
WCCF IC 2011-2012
●種族特集:人獣の明日はどっちだ!?
LORD of VERMILION Re:2 〜慟哭〜
●ニューカマーの2キャラクターを徹底攻略!
UNDER NIGHT IN-BIRTH
●注目キャラを調査! キャラクターランキング!!
GUILTY GEAR XX ACORE PLUS R
攻略
●全90種のウェポンパック解説掲載!
ガンスリンガー ストラトス
●ユニオンバトル徹底指南!
ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0
●全キャラのお役立ち情報を掲載!
鉄拳アンリミテッド

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)

No.152
2013 JANUARY

©ARK SYSTEM WORKS

特集1 この冬はブレイブルーで楽しんだもの勝ち!?

特集2 新バージョン、自分のスタイルを決める!

ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

かくげいぶ! 出張版

スタイリッシュ

by Ika

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

スタートダッシュを全力攻略でサポート!

全キャラと新旧システムを徹底分析!!

ついに稼働を迎えた『ブレイブルー　クロノファンタズマ』。今月はこの開幕戦を制するための知識を、総力特集でお届け!

INDEX

表記について　本特集内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンポ・動作の表記について
- C……キャンセル
- J……ジャンプキャンセル
- R……ラピッドキャンセル
- 【　】……リボルバーアクションでのつなぎ

●技表の略称
特：特殊技　必：必殺技
超：ディストーションドライブ

BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA
- ■メーカー：アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2012年11月21日(稼働中)
- ■使用基盤：NESiCA×Live

※画面は開発中のものです

総復習&これから始める人のために

『ブレイブルー』シリーズ システム&ストーリーアナライズ

幅広いメディアやファン層で、人気を博してきた当シリーズ。新作を遊ぶ前にその魅力と進化を復習し、知識を固めておこう！

2008 BLAZBLUE -CALAMITY TRIGGER-

言わずと知れたシリーズ初代作品。HD高画質による美麗な画面に加え、2D格ゲー初のワイド画面を採用。これまでに無い攻防を成立させた、格ゲー新時代の幕を開いた作品だ。

SYSTEM 4ボタンの簡単操作や、一方的な展開を生む攻め手段が無いことで、本作は初心者にも広く受け入れられた。高難度コンボや相手とガードゲージを奪い合うガードライブラなど、高度な戦略要素も多い。

STORY 確率事象世界における衝撃的な結末の数々、最新作で復活したνの言動のような各登場人物の個性的な掛け合いに、世界観に引き込まれるファンが続出。家庭用版にて、確率事象のループには終止符が打たれた。

2009 BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

初代の家庭用版から引き続き、確率事象が確立事象へと収束していく物語を描いた続編。新キャラとしてツバキ、ハザマ、Λ(ラムダ)が登場し、システム面も大きく刷新された。

SYSTEM ガードクラッシュの基準が分かりやすいガードプライマー、逆転性を秘めたブレイクバースト周りのシステムなど、より戦略性が進化。初心者向けの簡単操作モードも実装され、より初心者への敷居も下がった。

STORY 初代家庭用版で姿を見せたハザマ（テルミ）が登場することで、確率事象を巡る物語は一気に加速。各キャラごとのあらゆる可能性の物語は、ノエルのμへの精錬と覚醒という衝撃的なラストを迎える。

2010 BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

全体の調整と、新キャラの追加を施したシリーズ続編。NESiCAxLive(TAITO Type X2)にも対応し、新キャラを含めて対戦環境は前作から格段に変化。

SYSTEM システムの基本は前作を継承したが、各所に大きな調整が入り、新キャラのμ-12、マコト、ヴァルケンハイン、プラチナの4名が追加される。その後さらなる調整とレリウスを追加した、最新版も配信された。

STORY アーケード版ではレリウスのストーリーの追加以外に大きな物語面での変化は無かったものの、2011年に発売された『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND』でついに確率事象が収束を迎えた。

前作までの最重要キーワード 確率事象（コンティニュアム・シフト）とは？

この世界は西暦2099年の「黒き獣」の出現による世界の危機とその後の復興を経て、西暦2200年を迎える直前に主人公・ラグナが「黒き獣」と化し、時間軸が2099年へと戻るという、途中あらゆる可能性がありながらも2200年を決して迎えず、ループし続ける「確率事象」世界だった。

ある確率世界でノエルがラグナを助けたことでループは終了したが、同時に最悪の敵・ハザマ（テルミ）が復活。その後、ハザマが倒され、ノエル（μ-No.12-）が救われる結末に向かい、確率は確立へと推移していった。

『BBCP』の新たな舞台「イカルガ」とは？

『クロノファンタズマ』の舞台となるのは、連合階層都市「イカルガ」。かつて世界復興を司る「世界虚空情報統制機構」と、その格差支配に反抗した「イカルガ連邦」との内戦で壊滅し、2200年に統合された連合都市だ。

内戦時にジンが指導者テンジョウを倒したほか、バングがその嫡子の生存を知るなど、前作まででも物語にかかわりが深かったこの地に何があるのか？

家庭用版『EXTEND』のトゥルーエンドで、ラグナが真の黒幕にして実の妹・「帝」ことサヤと相対した後、この地に向かったところから物語は再開される。

ほかにもイカルガに関わる話が、前作で出ていた人物は多い。はたして、その結末は!?

超重要!!

新システム

「オーバードライブ」を大解析!!

本作最大の目玉システムともいえるオーバードライブを戦術に取り込み、スタートダッシュで差を付けよう!

オーバードライブの性能を知ろう

オーバードライブとは?

オーバードライブとは、簡単にまとめれば「バーストゲージを消費してキャラクターを一定時間強化する」新システムだ。強化される能力はキャラごとに千差万別だが、そのほとんどはそれぞれが持つドライブ能力に影響するものだと覚えておこう。本システムの発動中は背景がモノクロームに変化し、体力バーの下に効果時間の残量を示すバーが表示される。オーバードライブの効果時間は発動側の残り体力が少なければ少ないほど長くなるので、オーバードライブ発動中はあとどれくらい効果が持続するのかをバーの減少速度と残量から随時読み取っていくことが、発動した側にとっても発動された側にとっても重要になるのだ。

キャラクターによっては必殺技の性能がオーバードライブによって強化されることも。それらの技は強烈な性能を誇る。

より詳しくオーバードライブを知ろう

オーバードライブは発動可能時にコマンドを入力すると即座に時間が停止して発動演出に移行する。演出終了後は多少の硬直時間が生じるが、この間は無敵状態になっているので発動に成功してしまえば直接的なリスクは無いと思っていいだろう。

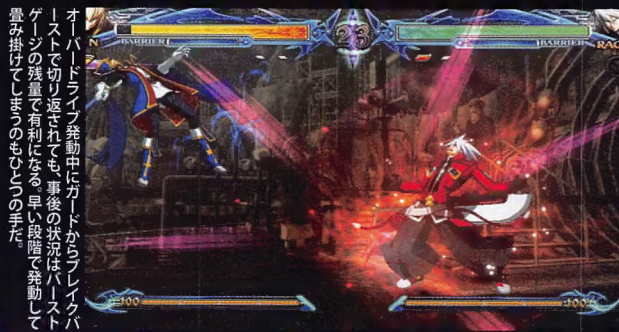
発動のコマンドはすべてのボタンを同時押しだが、通常技などの「硬直が生じる動作」中にすべてのボタンを押しっぱなしにしておけば、動作終了直後にオーバードライブを発動することができる。これは特にジャンプ攻撃時に有効で、攻撃発生の遅い対空技に対し、「ジャンプ攻撃を対頭属性無敵で回避されて着地後に攻撃をくらうorガードする」という状況を回避することができるのだ。また、発動は空中でも可能かつ空中での発動時は演出後の硬直時間が事前の移動ベクトルの慣性を引き継ぐので、空中ダッシュなどから発動すれば無敵状態のまま落下することができる。この無敵時間で対空技を空振りさせることができれば反撃が確定する大きなチャンスになる上、相手が何もしていなくてもリスクが無いので対空に対する抑止力として非常に強力な手札になるぞ。

オーバードライブを発動するためにはブレイクバーストが可能な状態でなければならないが、発動で消費する量はバーストゲージ総量の約7割程度なので勝負どころと判断したら惜しまずに使おう。オーバードライブ効果中に攻撃をヒットさせると相手はブレイクバースト不能状態になるので、相手がバーストゲージを保有していても逃がさずに倒しきることができるのだ。ただし、ガード状態からであればブレイクバーストを出せるため、ブレイクバーストで弾き飛ばされて時間を稼がれ、凌がれる可能性があることには注意しよう。

対空性能が高いラグナなどは対空に意識を割いていることが多い。そこを逆手に取り、あえてバレバレの空中ダッシュなどからオーバードライブを発動してみよう。うまくハマれば確定反撃から一気に勝負を決めるチャンスになる。

オーバードライブ性能まとめ

- **●発動にはバーストゲージが100%必要だが、消費量は約70%**
- **●発動すると即座に演出に移行 動作後の硬直時間は無敵状態**
- **●空中でも発動可能で、発動後は事前の移動慣性を引き継ぐ**
- **●効果時間は発動時の残り体力が少なければ少ないほど長い**
- **●効果中に攻撃ヒット中、相手はブレイクバースト不能**
- **●必殺技でキャンセル可能な攻撃であればキャンセル発動可能**

オーバードライブ発動中にガードからブレイクバーストで切り返されても、事後の状況はバーストゲージの残量で有利になる。早い段階で発動して畳み掛けてしまうのもひとつの手だ。

オーバードライブ中はほとんどのディストーションドライブの与えるダメージが増加するほか、一部の技は追加演出が発生する。積極的にコンボに組み込んでいこう。

オーバードライブの使いどころを覚えよう!!

オーバードライブを活用して展開を有利に

オーバードライブは性能ごとに分類すると、立ち回りを強化して主導権を奪い取るのに適したタイプと、攻撃効果を強化してコンボを発展させるのに適したタイプに分けられる。立ち回り型のキャラクターは効果時間の長さが長ければ長いほどその効果を発揮するので、体力が半分程度に差し掛かった段階からは前頁で紹介した空中ダッシュ発動などを狙っていくといい。ただし、効果時間を求めるあまり体力ギリギリになるまで発動を引っ張ってしまうと、相手の攻撃を受けた際に簡単なコンボでK.O.されてしまう可能性がある点には注意が必要だ。特に相手がディストーションドライブを使用可能になっている場合はこれにつながれるだけでまとまったダメージを受けてしまう。もちろん最終ラウンドなどでバーストゲージを所持したままK.O.されてしまうよりは発動して勝負をかけにいく方がいいが、できればそうなる前に発動して状況を優位にしておくことが理想的だ。

対してコンボ発展型は、短い効果時間でもその恩恵を十分に受けることができるので相手の大きなスキには例え自分の体力が満タンであろうと発動を狙っていくことができる。また、後述のオーバードライブキャンセルとも相性がよく、補正の優秀な始動技や中段攻撃などの崩し技から使っていくのも強力だ。オーバードライブを利用したコンボを早い段階で決めることができれば、ヒートゲージの大量回収も見込めるので以後の展開に影響しやすい。このタイプは発動効果が立ち回りに影響を及ぼすことが少ないので、狙える場面では積極的に発動してチャンスをモノにしていくように心がけよう。特にコンボを決めた後の起き攻めなどがヒットした場合などは一気に体力を奪い去るチャンスだ。

立ち回り発動のポイント

●発動時の無敵を活かし積極的に使っていこう

●効果時間の長さで勝負だが、反撃には要注意

中には立ち回りにもコンボにも使えるバランスがいいモノも。ラグナのオーバードライブ、ブラッドカインイデアはその代表例だ。効力を発揮する場面が多いので逆に使いどころが難しいがシーンごとに適切な運用ができれば強力な武器になる。

起き攻めが強化されるタイプはダウンを奪った後に発動するのもアリ。後述のオーバードライブキャンセルにならないように、ダウンを奪った技の硬直が切れてから発動するようにしよう。長時間有利な状況を作り出せるぞ。

オーバードライブキャンセルでチャンスをもぎ取れ!!

通常版とキャンセル版の違い

オーバードライブは発動可能状態であれば、必殺技でキャンセル可能な通常技や特殊技をキャンセルして発動することができる。こうして発動した場合は通常版と比較して効果の持続時間が短くなるデメリットがあるが、中段技などの崩しがヒットしたのを確認して発動しつつコンボに移行することが可能なので、オーバードライブを無駄撃ちせず、かつ発動してしまえば相手にブレイクバーストで凌がれる心配も無く体力を奪うことができるメリットがあるのだ。

こうして発動した場合、コンボの序盤にオーバードライブで強化された攻撃を組み込みつつ、さらに追撃しよう。早期にオーバードライブの恩恵を受けることで、効果時間切れを気にすること無く安定してコンボを完走することができるのだ。

キャンセル発動時も演出後の硬直は残る点に注意。ヒット時ののけ反りが大きい技から発動して、即座に攻撃発生の早い技につないでいこう。

早い段階でオーバードライブ効果が現れる技を使い、コンボ中に効果切れでミスしないようにすることが重要。残った時間は起き攻めに使おう。

オーバードライブキャンセルまとめ

●必殺技でキャンセル可能な技をキャンセルして発動可能

●効果時間が通常版よりも短くなる点に注意

●通常版同様、発動後には若干の硬直が発生する

●発動効果を利用したコンボは、早期に強化技を使っていこう

アラクネやアズラエルのように、発動時間以上のメリットがあるキャラは積極的にキャンセルオーバードライブを狙っていくといい。

相手がキャンセル可能技にカウンターアサルトを発動したときはキャンセルオーバードライブの狙いどころ。発動時の無敵を活かそう。

効果は千差万別！

オーバードライブ性能一覧

全キャラのオーバードライブ(以下OD)を大公開！　自分の使うキャラだけでなく、ほかキャラの性能も覚えて対戦に活かそう！

ラグナ

ドライブ攻撃の威力や吸収量などが大幅強化！　しゃがみDのダッシュキャンセルや、闇に食われろのガード不能化など細かい変更点も多いぞ。前作までと違い体力は減少しないので使いやすい。

主な変更・強化点
- Dボタンによる通常技、必殺技の強化
- 体力吸収量の増加
- カーネージシザーの強化
- 闇に食われろの強化

ジン

ユキアネサを使った多くの技が凍結するようになり、凍結回数も増加。通常技・クラッシュトリガーは3回目まで、必殺技は5回目まで凍結が可能だ。Dボタンを使った必殺技はクールタイムが無くなりヒートゲージを回収しやすくなっている上に、地上氷翔撃のダッシュキャンセル可能や雪華陣～追加攻撃の威力上昇など性能が変化しているぞ。Dボタンの通常技も性能が強化されている。

主な変更・強化点
- ユキアネサを使うほとんどの技が凍結
- 凍結回数の増加
- Dボタンによる通常技・必殺技の強化
- 凍牙氷刃の強化
- 虚空刃　雪風の強化

D攻撃はガード硬直と凍結時間の増加。さらに補正の面で優秀になるので連続技にも固めにも重宝する。

ノエル

D攻撃が高速化！　普段はつながらない立ちC→立ちDなどがつながるようになったり、チェーンリボルバー後の硬直がないため➡＋Dから通常攻撃で追撃できたりと、崩しやコンボが強力になるぞ。

主な変更・強化点
- Dボタンによる通常技・必殺技の強化
- ドライブ攻撃後の硬直モーション無し
- 零銃・フェンリルの強化
- バレットレイン＞零銃・トールの強化

テイガー

磁力のフィールドを展開し、磁力をつけた相手を自動的に引き寄せるようになる。ジェネシックエメラルドテイガーバスターは威力が5620に上昇し、さらに相手を磁力状態にする。一発逆転を狙え！

主な変更・強化点
- Dボタンによる通常技の強化
- 電力ゲージ増加量上昇
- 磁力付与時、何もしなくとも相手を引き寄せる
- マグナテックホイールの強化
- テラブレイクの強化
- ジェネシックエメラルドテイガーバスターの強化

レイチェル

シルフィードゲージの回復が高速化。空中でも回復するようになる。空中よりも地上での回復の方が早いぞ。ラッシュをかけるときや、シルフィードが足りなくなったときなど使える状況が多い。

テンペスト・ダリアはシルフィードゲージによって飛ぶ物が変わる。バーデン・バーデン・リリーは雷が大きくなる。

タオカカ

タオカカの分身が現れ、本体の攻撃を真似するように追撃してくれる。通常技や必殺ネコ魔球！が空振りキャンセル可能になったり、多くの技がジャンプキャンセル可能と、相手をほんろうできる。

ネコ魂ツー！を分身と共に複数回当てる通称二匹コンは健在！　通常時よりも単発の保障ダメージは落ちるが高威力。

主な変更・強化点
- 分身が出現
- 分身の攻撃は立ち、しゃがみ、空中ガード問わずガード可能
- リボルバーアクションの大幅増加
- ジャンプキャンセルの大幅増加
- メッタメタのギッタギタ！の強化
- ゆにぞんニャいぶ!!の強化
- 猫の人直伝・ヘキサエッジの保証ダメージ減少
- ネコ魂スリー！3段目以降の奇数回が中段ではなくなる
- ネコ魂ツー！性能変化
- クラッシュトリガーをガードさせてもガードクラッシュできない

アラクネ

烙印対応技のゲージ増加量が3倍！　ヒット時はしゃがみD以外は実質一発で烙印状態になる。烙印状態では烙印ゲージが0にならないので蟲を飛ばし放題。ODの続く限り地獄を味わわせられるぞ。

主な変更・強化点
- 烙印ゲージを増やす技の増加量が上昇
- 烙印中、烙印ゲージが0にならない（減少はする）
- fインバースの強化
- fマルgの強化
- aプラスマイナスbが使用可能になる

バング

移動方法が釘設置を使ったときのダッシュ（以下：釘ダッシュ）と同等に変化。必殺技キャンセル可能な技は釘ダッシュでキャンセルできるので、崩しや連続技の幅が大きく広がるぞ。風林火山マークを集めるとさらに性能が強化される。

風：空中釘ダッシュ可能回数が1回から3回に。

林：地上釘ダッシュが相手をすり抜けるようになる。釘ダッシュの移動中に無敵が付く。

火：キャラコンボレートが通常と同等になる。

山：ガードポイントが、中段下段に関係無く取れるようになる。

主な変更・強化点
- 移動方法の変化
- 発動中通常ガードができない（バリアガードは可能）
- キャラコンボレートの悪化
- Dボタンの通常攻撃強化
- バング双掌打・金剛戟とバング双掌打・天剛戟の強化
- 攻撃力1.2倍
- 獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」の強化
- 獅子神忍法・激奥義・「激萬駆疾風撃」の強化
- 風林火山マークによってOD性能強化

カルル

ニルヴァーナが高速化。➡＋Dが通常ヒットでよろけたりと、とにかく強力。人形ゲージの回復量が増えるので停止したときにも便利だ。ボルテードは出始めから無敵なので切り返しにも優秀。

主な変更・強化点
- ニルヴァーナの高速化
- Dボタンの通常技・必殺技の強化
- ニルヴァーナゲージの回復速度上昇
- 追憶のラプソディの強化
- ボルテード使用可能

BBCP千両掲示板

クールタイム補足:特定の技を出した直後の、ヒートゲージが一定時間たまりづらい状態のこと。時間は技によって異なる。

ジンの凍結対応になる技補足:立ちC、しゃがみC、➡+C、ジャンプC、ジャンプ⬇+C、氷翔剣、霧槍　尖晶斬(1段目のみ)、吹雪、雪華塵、氷斬閃。また、同技補正発生時は凍結しない。

ライチ

萬天棒が大きくなってライチを追従するようになる。レバー＋Dボタンで任意の方向に萬天棒が攻撃し、続けて入力すると移動した先からさらに攻撃するぞ。相手の攻撃による硬直中でなければいつでも萬天棒を動かせるので、切り返しや連係・連続技にとあらゆる局面で役立つぞ。強制的に素手状態になるものの、リボルバーアクションは大幅に増加しているので、幅広い連係を組める。

主な変更・強化点

- D攻撃の変化
- リボルバーアクションの大幅増加
- 緑一色の強化
- 清老頭の強化
- クラッシュトリガーをガードさせてもガードクラッシュできない

Dボタンホールドでタイミングをずらすこともできる。ニュートラルDは入力した瞬間の相手方向をある程度サーチする。

ハクメン

勾玉ゲージの上昇スピードが高速化するので、OD中に相手を捕まえられなくてもその後優位に立ち回れる。。Dボタンによる反撃は必殺技によるキャンセルが可能になる上、ノーゲージでの追撃もできるようになるぞ。夢幻はOD中勾玉ゲージが減らなくなるので、必殺技をひたすら連発できる。

主な変更・強化点

- 勾玉ゲージの上昇速度増加
- Dボタン成立時の反撃強化
- 虚空陣　雪風の強化
- 虚空陣　疾風の強化
- 虚空陣奥義　夢幻の強化

ツバキ

Dボタンの硬直が減少しているので、立ちC→立ちDで有利になる。ゲージを増やしながらラッシュをかけられるぞ。ODが終わってもインストールゲージが残るので使いどころを選ばない。審罰・地ヲ抱ク衣はOD中インストールゲージの減少速度が遅くなるので、Dボタンの必殺技を連発できる。

主な変更・強化点

- インストールゲージが自動増加
- インストールの硬直減少
- D審罰・天ヲ刈ル焔の強化
- 審罰・地ヲ抱ク衣の強化

ハザマ

範囲内の相手体力を徐々に吸収する緑のリングが出現。間合い内ならハザマが相手の攻撃をくらっているときでなければ常に吸収する。Dボタンのウロボロスは近距離でも強化版になり、ガード硬直も増加。立ちD→A派生で大幅有利になる。

大蛇武錬葬は相手をつかんでしまえばODが終了しても最後まで体力を吸収する。画面の数値以上のダメージだ。

マコト

DボタンがLv3よりも強力なG(ギャラクシアン)に変化。威力などもLv3より上昇しているぞ。ためている時間がないので、実質発生がかなり早くなる。立ちB→しゃがみDなど普段つながらない連続技も狙えるぞ。高速化する立ちDによる相手のスキへの差し込みなど、連続技以外の面でも強烈だ。

主な変更・強化点

- Dボタンを使った通常技・必殺技の強化
- Dボタンのタメ時間無し
- ビッグバンスマッシュの強化
- パーティカルフレアの強化

ヴァルケンハイン

狼ゲージが使い放題！　ケーニッヒ・ヴォルフなども速くなっているので、画面を動き回れるぞ。特にゲシュヴィント・ヴォルフが非常に速く、地上からの昇りジャンプCによる中段から⬋ゲシュヴィント・ヴォルフで追撃なども可能になっている。

主な変更・強化点

- 狼ゲージの減少速度大幅低下
- 狼ゲージの回復速度上昇
- 狼状態の必殺技の強化
- ゲシュヴィント・ヴォルフの対応技増加と動作の高速化
- シュツルム・ヴォルフの強化
- ケーニッヒ・フルークの強化

プラチナ

マジカルウェポンの残り回数が減らなくなる。ミラクルジャンヌで強化した武器も使い放題。ミスティックモモは飛び道具のマジカルボム、マジカルミサイル、プレゼントどれみボックスと、これらの強化版のみ回数が減らないぞ。

キュアドットタイフーンは攻撃後に人形が追撃する。出現するかわいい人形たちの種類はランダムだ。

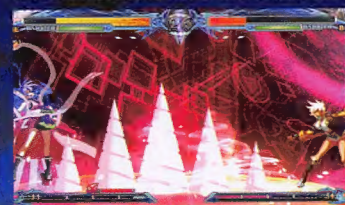
レリウス

人形ゲージが0にならず、人形攻撃が大幅強化。特に必殺技が強力で、バル・ラント→バル・ライアなど人形だけの連続技も可能だ。通常時に人形ゲージが無くなっても、停止状態になる前にODを発動すれば、停止状態にならずに攻められる。

主な変更・強化点

- 人形ゲージが0にならない（減少はする）
- 人形ゲージ回復量上昇
- Dボタンを使った通常技・必殺技の強化
- デュオ・ヴァイオスの強化
- ボル・テードの強化

アマネ

スパイラルゲージがLv3丁度になるように収束。Lv1やLv2のときは高速で上昇していく。Lv3を超えているときは減少が速くなり、D攻撃時の上昇も緩い。ODが終わってもLvはそのままなので、とりあえずLvを上昇させたいときの使用も考えられる。

界続穿孔『豪快螺旋連破』は密度が濃くなる。凶龍特攻『聖獣煉槍脚』も追撃が容易になるなど強化されるぞ。

バレット

ヒートアップレベルが下がらないので、ヒートアップ時限定の必殺技やドライブ攻撃の連発が強力。ODを発動するだけでヒートアップするので、ヒートアップが困難な相手に、タイムカウントを止めて接近するという一発逆転的な使い方も有効だ。ODが終わっても長時間ヒートアップ状態なのも優秀。

主な変更・強化点

- ヒートアップレベルが一段階上昇
- ヒートアップレベルが減少しない
- レイジアグレッサーの強化
- ブラックアウトの強化

アズラエル

弱点が消えなくなるので、一度の連続技中に何度もDボタンを使った攻撃を組み込み、凶悪な威力をたたき出せる。連続技だけの使用にこだわらず、ダウンを奪ったあとにODを発動しての起き攻めなどもおすすめだ。ガードでも弱点が付加するためプレッシャーが大きく、相手にとっては恐怖だ。

主な変更・強化点

- 弱点が消えなくなる
- ガードでも弱点を付加
- ブラックホークスティンガーの強化
- スカッドパニシュメントの強化

BBCP千両掲示板

キャラコンボレート補足:攻撃が連続ヒットした際のダメージにかかる補正の一種。キャラコンボレートが厳しいほどコンボダメージは落ちる。　**ハクメン補足:**虚空陣奥義　夢幻は、ODと関係無く必殺技などの性能が変化するので間違って覚えないように注意しよう。　**ヴァルケンハインのゲシュヴィントヴォルフが対応になる技補足:**ジャンプC、➡+C（相手ヒット後にも可能になる）

乗り遅れるな!!

新要素を見落とさないために

システム変更点ピックアップ

システムの変更点の中で特に大事なものを選んで攻略。今回はバリアガードが駆け引きのキモになりそうだ。

ブレイクバースト／オーバードライブゲージ

オーバードライブゲージの使用方法は二つ。一つ目は、オーバードライブの発動で、ゲージ約70%消費する（詳しくはP004参照）。

二つ目は、ブレイクバースト。オーバードライブゲージはMAX状態で発動可能。性能は前作同様、敵を弾き飛ばす緊急回避の範囲攻撃。ただし、本作では通常状態のブレイクバーストが廃止され、くらい時やガード時のみ発動可能となる。なお、前作よりも性能が強化されており、攻撃発生が格段に早くなり、ヒット時の受け身不能時間が増加した。全体硬直は変化無い。今まで通り、相手のコンボからの脱出などに信頼できる手段だ。

ブレイクバーストは本作では1種類のみ。くらい中やガード中に発動可能だ。性能が上昇しているので当てやすいぞ。

ディストーションドライブ中はブレイクバースト不可能。基本的な仕様はシリーズ通して共通。違和感無く使えるはずだ。

オーバードライブゲージの仕組み

オーバードライブゲージは、ラウンド開始時はMAXで始まり、ラウンド間で持ち越し。使用後は時間経過で徐々にたまっていく。

使用可能

使用不能

左写真がオーバードライブゲージがMAXの状態。一方、右写真は黄色の円弧が示すように30%ほどたまった状態。黄色のゲージが真円を描くとMAXになり使用可能になる。

バリアガード／バリアゲージ

バリアガードは、バリアゲージを消費して通常ガードよりも強力なガードができる。その性能は、ケズリダメージの無効化、一部空中ガード不能技を防ぐことができる、といった具合だ。前作とほぼ同じ仕様だ。

ただし、いくつかの追加要素があるため、重要度は格段に上がったと言っていい。

その理由の一つが、本作ではケズリダメージでK.O.可能なこと。このため、バリアゲージが無いとギリギリの粘りができない。

二つめの理由が、新技のクラッシュトリガーの導入。この技は通常ガードができずガードをクラッシュを誘発する技。ただし、バリアガードでのみ防ぐことができる。単純なガード崩しをバリアガードで防御できるのだ。

最後の三つめの理由が、特殊なケズリキャラの登場。新キャラのアマネはヒット時よりもケズリ時の方がダメージの高い技を持っている。バリアガードが非常に有効なのだ。

なお、前作にあったガードプライマーシステムは削除された。これに伴って、最後のみバリアガードでガードプライマー減少無しという効果もなくなった。

バリア関連の変更点・新要素

- ガードプライマー関連は削除
- クラッシュトリガーをバリアガード可能

ジンのクラッシュトリガーをバリアガードしている場面。単純な崩し手段は、これで完封したいところ。

ケズリダメージ無効は、アマネ戦で生きる。また、体力が瀕死になったときにもバリアガードするクセを付けよう。

ガードプライマーを減らせる技はどうなった?

基本的には変わらないが、硬直差など全体的に性能が底上げされているようだ。

前作でガードプライマーをケズる技は、基本的に何らかの性能の底上げがある。本作でも十分通用するのだ。

ネガティブペナルティの変更点

ネガティブペナルティ限定の防御力ダウンがなくなった。ただし、バリアゲージが0になる。

ネガティブペナルティでも防御力ダウンは無し。ただ、バリアゲージが0なので、ピンチであることに変わり無い。

カウンターアサルト

カウンターアサルトは、全キャラで性能が見直されたようだ。だいたいのキャラのカウンターアサルトが、ヒット時に受け身が可能になった。また、一部のキャラが持っていた移動や投げのカウンターアサルトは、打撃に変更された。共通システムであるだけに、全キャラのバランスがよくなったことで不平等感が無くなった印象だ。

アラクネのカウンターアサルトが打撃に。極悪な強さを誇った投げのカウンターアサルトは調整が入ったようだ。

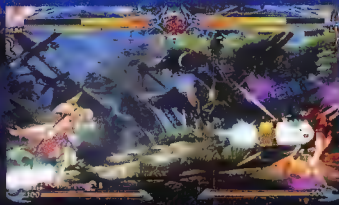
前作では追い詰めても移動技のカウンターアサルトで脱出されやすかったが、打撃ならどうにかなる?

BBCP千両掲示板

カウンター判定補足: 本作では出始めから攻撃持続までがカウンター判定の技が多くなった。そのため、前作ほどカウンターヒットが頻発することは無いだろう。ただし、無敵技などの硬直は依然、硬直まで被カウンター判定の技が多いので、反撃で大ダメージを与えられるようになっている。

ヒットストップ／重力

攻撃を当てることによって、両者が時間停止する時間、これがヒットストップ。本作では全体的にヒットストップが若干減少。このため、ゲームスピードが速く感じるだろう。一方で、ヒット確認などは難しく感じる人が居るかもしれない。

また、キャラにかかる重力はというと、全体的に落下が早くなった。このため、空中コンボは入れにくくなっている。ただし、通常のジャンプの跳んでから着地までの全体時間はほぼ同じ。これはジャンプの昇りが緩くなったためで、跳び込みなどは以前と違和感なく動かせるはずだ。ジャンプの昇りが緩くなったので、一部の昇り中段はやり難くなっているので注意が必要だ。また、重力変更の影響は原則として操作キャラクターのみ。飛び道具やオプション系の攻撃は影響が無いようなので、それらの軌道は従来通りと思っていい。

飛び道具は相手側にだけヒットストップがかかる。ただし、技で個別に調整されているようで、以前と同じものもある。

重力の変更で浮かせ技後の追撃がかわる？　この技のように浮きが高くなり、以前と同じ追撃ができるものもある。

実際どうなの？

浮きは各キャラ個別の技で調整されているので、以前のレシピが可能なものもある。むしろヒットストップが短くなったので、空中コンボの入力が忙しく感じる。キャラによっては前作とそこまで変化があるとは感じないだろう。

よりスピーディーになったことは、そう快感にもつながる。

受け身不能時間／同技補正

受け身不能時間は、すべてコンボ時間に依存するように変更。つまり、動作の長い技はそれだけ時間経過があり、受け身不能時間が短くなる、といった具合だ。間隔と空けること無く次々に技を当てるのが効率的だ。

壁バウンドの技はどうしても受け身不能時間の減少が早い。

始動技でコンボの時間が変化

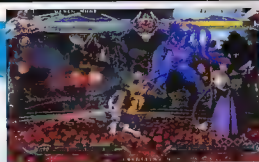
受け身不能時間のもう一つの要素は、コンボ始動技。A系統の小技で始動したコンボは、受け身不能時間が短く、逆にBやC系統の技で始動すると受け身不能時間が長い。また、一部特殊な必殺技は、A系統の小技よりもさらに受け身不能時間が短い。そのため、追撃してもすぐに受け身を取られてしまう。

しゃがみAなどで始動したコンボは、受け身が取られやすい、と覚えておこう。

B系やC系の始動技は、受け身を取られにくい。小技始動よりも長い空中コンボが可能だ。

Bギガンティックテイガードライバーの後は、空中コンボがほとんどできない。妥協するのも手。

同技補正のメカニズム

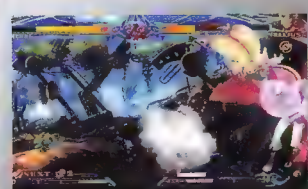
本作から同技補正はダメージ減少には影響しなくなった。ただし、受け身不能時間の数値は大幅に減少する。つまり、地上でのみコンボを構成すれば、同技補正があってもデメリットが無い。ただし、大抵は空中コンボになるので、同技補正が掛らないよう組立てよう。

- その1：同技補正が適用されるとキャラが青く光る。
- その2：ダメージには一切関係無し、受け身不能時間が減少する。
- その3：攻撃を当てた瞬間から受け身時間減少

その3のサンプルコンボ

前作は「攻撃を当てた次の技」から受け身不能が減少したが、本作は「攻撃を当てた瞬間」から受け身不能時間が減少する。例えば、プラチナのマミサーキュラーを2回入れてダウンを奪うコンボは、本作から2回目を入れた瞬間に受け身不能時間が減少するでのダウンを奪えない。

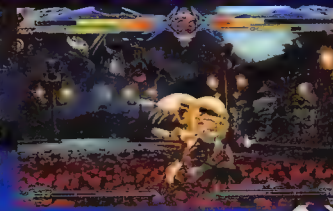
空中受け身

本作から受け身をボタン押しっぱなしで可能となった。そのため、最速の受け身に失敗することがほぼ無くなった。また、受け身直後の技の暴発が無いので、その後の読み合いが的確にできるようになったぞ。

空中コンボのタイミングが遅いと、確実に空中受け身できる。

投げ間合い

通常投げの間合いが全キャラ狭くなった。ダッシュ小技→投げといった連係は、バリアガードするとほぼ投げ間合い外になる。投げを狙うなら直前の攻撃をバリアガードされないようにしつつ、着してから仕掛けよう。

バリアガードは投げの天敵。距離を見誤るな！

コンボ始動技:コンボ始動技は本文中の写真にもある通り、三つのカテゴリーに分かれそうだ。とりあえず、A系統の小技始動とBorC系統の大技始動の空中コンボを作ればいい。
同技補正補足:一概に同技補正といっても技によって、受け身不能時間の減少量は違うようだ。一部、同技補正でもD系統の技は、受け身不能時間の減少が小さい。

アマネ＝ニシキ

遠距離のけん制に優れ、相手を寄せ付けずに闘うのがアマネのスタイル。スパイラルのケズリ能力は、ガードさせるだけで相手体力をガンガン削る。攻めの主導権を握れ！

text:OYZ

→+A、→+B、→+C、↘+C	
ジャンプ↓+B	
ジャンプ←or↓+C	
ジャンプ→+C	
ジャンプ→+D	
忍布穿撃『刃離剣』（にんぶせんげき『はりけん』）	↓↘→+D
→追加攻撃	忍布穿撃『刃離剣』中にA or B or C
→構え解除	忍布穿撃『刃離剣』中にD
縦拳堕撃『激恋』（じゅうけんだげき『げきれん』）	→↓↘+C
超重連撃『雷舞』（ちょうじゅうれんげき『らいぶ』）	↓↘→+C
天葬落撃『篭勢』（てんそうらくげき『ごせい』）	空中で↓↘→+C
跳陣回避『絶逃』（ちょうじんかいひ『ぜっとう』）	↓↘→+A or B or ↓↙←+A or B（空中可）
凶龍特攻『聖獣煉槍脚』（きょうりゅうとっこう『せいじゅうれんそうきゃく』）	→↘↓↙←→+C
界続穿孔『豪快螺旋連破』（かいぞくせんこう『ごうかいらせんれんぱ』）	→↘↓↙←→+D

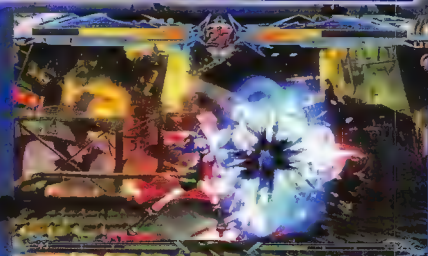
主要技解説

●立ちB／袖を振り降ろす多段技。連係のつなぎや近距離のけん制に活躍する。
●しゃがみC／非常にリーチのある2段技で、初段が下段攻撃。アマネのC攻撃全般は、地上or空中共にリーチがある。さらに、2段技で当てると引き寄せたり、ヒット時によろけや壁バウンドを誘発する。遠距離でのけん制のほか、遠くでお手玉するようにコンボが可能だ。
●立ちD／アマネ主力の地上けん制技。ジャンプ防止になる頼れる技だ。ヒット時には相手のよろけを誘発するので、攻めを継続できる点も強い。
●→＋D／中距離に駒のような飛び道具を落とす攻撃。押しっぱなしでのケズリ能力が高い。
●ジャンプD／攻めの起点になる技。中段ではないが、多段攻撃で当てやすい。
●忍布穿撃『刃離剣』／スパイラルゲージをためる構え技。動作中Dで解除ができるのでスキ消しにも使える技だ。
●忍布穿撃『刃離剣』→追加攻撃／一定距離の地面からドリル状の飛び道具を出す。下段ではないものの攻撃判定は大きめ。手前からA→B→Cの順に、Cなら遠くに発生する。
●跳陣回避『絶逃』／移動技でAは小さく、Bは大きめの放物軌道を描く。前方向のコマンドで前方へ後ろ方向のコマンドで後方へ移動する。地上版は小ジャンプの代わりになる。一方、空中版は急な軌道変更のほか、コンボに組み込める。1度のジャンプで空中版は1回までとなっている。
●縦拳堕撃『激恋』／空中の相手をつかむガード不能の打撃技。地上の相手には当たらない。立ち回りでの空中のけん制や空中コンボとして使用可能だ。

写真は多段突進技の超重連撃『雷舞』。地上連続技の締め技に便利。

ドライブ能力:スパイラル

スパイラルは、密度の濃い多段攻撃でDボタン押しっぱなしで攻撃回数が増え、持続時間が延びる。特徴的なのは、3段階にレベルがアップする点。Lv1では弱い攻撃でも、Lv3になると威力アップや攻撃判定が大きくなったり、ヒット時の吹き飛びが高くなるものがある。特に、ケズリ能力のアップが顕著で、Lv3になるとヒットさせた以上のケズリダメージを与えるものまである。そのため、アマネはいかにレベルを上げて、相手の体力ゲージを削るかが、戦闘スタイルのカギとなる。

なお、ヒートゲージの上にある短いゲージがスパイラルゲージ。その左横の数字がレベルだ。そして、D攻撃を出すとスパイラルゲージが上昇、ガードやヒットでより多く上昇し、時間経過で減少していく。このゲージはMAXまでたまるとレベルが1段階上がり、最大のレベル3まで上昇可能。レベル3からさらに1本分たまるとオーバーヒート（以下:OH）する。OH時は、各種D攻撃を使用不可なので、なるべくレベル3に保ちつつ、OHさせない管理がキモになる。なお、ディストーションドライブの二つは使用後に必ずOHする。

レベル3の技はどれも強力だが、スパイラルゲージを気にせず使い過ぎると、OHする危険がある。ゲージを管理しよう。

BBCP 千両掲示板

ドライブ能力補足:理想のスパイラルゲージ量は、レベル3でゲージがほぼたまっていない状態。この状態はLV3技を数回出してもOHまで余裕がある。この状態をキープしつつ、チャンスと見たら一気に押し切ろう。なお、オーバードライブ中のゲージは、Lv3のゲージ0に収束する仕様なので、通常状態よりもLV3スパイラルを連発できるのだ。

基本戦術　立ちDでけん制してペースを握れ!

アマネの主力技となるのがドライブ能力もある立ちD。立ちDによる中間距離のけん制は、全キャラ中トップクラスだ。まずはこの技の先端を当てるようにけん制し、自分のペースに引き込もう。この技はヒット時のみキャンセル可能なので、次のコマンドを入れ込んでO.K.。本命の連係は、DⒸ忍布穿撃『刃離剣』～B追加攻撃。よろけ回復しない場合は、その後➡+Dまで連続ヒットする。よろけ回復しても、忍布穿撃『刃離剣』～B追加攻撃をガードさせやすく、レベルを上げやすい。慣れた相手になると、Dヒット後によろけ回復→ジャンプで回避してくるが、これにはDⒸ前方B跳陣回避『絶逃』→ジャンプDで攻めを継続するといい。ジャンプDはボタンを押しっぱなしにすると着地まで攻撃が持続するので強力だ。

先端がギリギリ届くように、立ちDでけん制するのが強力。

すると、キャンセル忍布穿撃『刃離剣』→B追加攻撃の距離になる。

キャラの特徴

- C攻撃を中心にした遠距離のけん制が得意
- レベル3時の各種D攻撃のケズリ能力がすさまじい
- 空中の挙動はゆっくりだが、動きのバリエーションは豊富
- 切り返し手段は乏しいので押し込まれると弱い

応用戦術　攻めの継続と対空

通常技をガードさせた後や立ちDを当てた後は、前方AorB跳陣回避『絶逃』で攻めを継続する。その後の跳び込みは、ジャンプBとジャンプDを使い分けるといい。ジャンプBは、続く地上技を連続ガードにしやすい。

一方、ジャンプDはケズリ兼スパイラルゲージ稼ぎ。その後は【しゃがみA→立ちB→立ちD】と連係しよう。

対空は➡+Aとしゃがみ D。どちらも途中から頭属性無敵。➡+Aの方が頭属性無敵になるのが早いぞ。

これはジャンプB。斜め下にリーチがあり当てやすい。実はアマネのジャンプ攻撃は、A以外はすべてしゃがみガード可能だ。

➡+Aは高さや当て方によって、コンボを使い分けよう。この高さならコンボⅤが決まる。高いときはジャンプキャンセルから空中コンボへ。

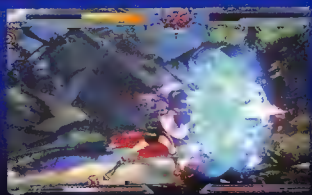
応用戦術　地上の割り込み

割り込みの苦手なアマネ。通常技では発生の早い立ちAで割り込む。あるいは、少し経つと足元無敵になる➡+Bを相手のしゃがみAに合わせるといい。➡+Bは出始めから投げ無敵でもあるので、投げを誘って当ててもいいぞ。カウンターヒットするとフェイタルカウンターなので、その後コンボも決まる。ほかには、ヒートゲージがあるなら凶龍特攻『聖獣煉槍脚』。出始めから無敵があり、突進技なのでリーチもあり信頼できる。

➡+Bは小さく浮きながら攻撃する技。割り込み技の少ないアマネにとって重宝する技だ。相手の投げや下段攻撃に合わせよう。

無敵技の凶龍特攻『聖獣煉槍脚』。レベルによって、ヒット後の浮きが変化する。Lv3なら浮きが高いので、その後空中コンボが決まるぞ。

Pick Up! Lv3のすさまじいケズリ能力がダメージ源

アマネのダメージ源は、ズバリ削りによるダメージ。特に、Lv3時のケズリはヒットさせたときよりもダメージが高い。そのため、まずは相手のバリアゲージを0にし、そこからケズリ殺すのが勝ちパターンだ。けん制の立ちDを基本に連係を組もう。➡+Dはガードさせにくいが、ドリルに引き寄せ効果があるので当てればレベルを一気に上げられる。強気に攻めるなら、試合開始直後にオーバードライブしてLvを上げるのも手だ。

連続技

Ⅰ【しゃがみA(2ヒット)→立ちB(3ヒット)→↖+C】Ⓒ超重連撃『雷舞』
ダメージ:1855

Ⅱ【しゃがみC(2ヒット)→立ちC(2ヒット)→↖+C】Ⓒ超重連撃『雷舞』
ダメージ:2326

Ⅲ (相手画面中央)通常投げⒸ前方B跳陣回避『絶逃』→ジャンプ【C(1ヒット)→➡+C(2ヒット)→⬅+C(1ヒット)】Ⓒ前方B跳陣回避『絶逃』→⬅+C(2ヒット)Ⓒ天葬落撃『篭勢』　ダメージ:約3019

Ⅳ (相手画面端)通常投げⒸ縦拳堕撃『激恋』→【しゃがみB→立ちB(3ヒット)】Ⓒ超重連撃『雷舞』→【立ちB(3ヒット)→立ちD(押しっぱなし)】　ダメージ:約3331

Ⅴ (空中の相手に)【➡+A→立ちB(1ヒット)→立ちC(1ヒット)→➡+C(2ヒット)】Ⓒ前方A跳陣回避『絶逃』→ジャンプ【C(1ヒット)→➡+C(2ヒット)→⬅+C(1ヒット)】Ⓒ前方B跳陣回避『絶逃』→⬅+C(2ヒット)Ⓒ天葬落撃『篭勢』　ダメージ:約3157

連続技解説

Ⅰは基本の連続技。Ⅱは遠距離からのコンボ。↖+Cは少し遅めに出して、相手を引き寄せたところに当てよう。Ⅲは前or後ろの区別無く決まる投げからのコンボ。前方B跳陣回避『絶逃』の後のジャンプ【C(1ヒット)を若干遅めに当てるのがコツ。Ⅳは画面端限定の投げからの追撃。しゃがみBは遅れるとつながらないので注意。Ⅴは対空。初段を低空で当てるのがキモ。妥協するなら➡+A･B･BⒸ天葬落撃『篭勢』でいい。

BBCP千箇掲示板

超重連撃『雷舞』補足:この技は壁に張り付ける技。コンボⅠを画面端で決めたらさらに【立ちA→➡+A】から空中コンボを決められる。

跳陣回避『絶逃』補足:この技は連係だけでなく、空中コンボに組み込める。本文では紹介してないがジャンプキャンセルの代わりとしてコンボを伸ばすことが可能だ。

もっと！もっと！強くなれ!!

バレット

魅惑的なボディを持つ接近戦特化型女性キャラクターがこのバレット。ロックオンとヒートアップ状態を使いこなし、相手に近付いてとにかく投げろ!

text:KERI

→+A、→+B、→+C、↘+C	
ワッドカット・エンゲージ	ドライブ攻撃中にD（ヒートアップ時限定）
フリントシューター	↓↘→+A（タメ可）
カッティングシア	→↓↘+B
→エクスプロード・エンゲージ	カッティングシア中に↓↓+D（ヒートアップ時限定）
ミュクレットキャプチャー	←↙↓↘→+C
→ピアッシング・エンゲージ	ミュクレットキャプチャー中に↓↘→+D（ヒートアップ時限定）
スナップハンスフィスト	→↓↘+C（空中可）
→フレシェット・エンゲージ	スナップハンスフィスト中に→↓↘+D（ヒートアップ時限定）
アフターバーナー	↓↙←+D（タメ可）
レイジアグレッサー	↓↘→↘↓↙←+C
サーペンタインアサルト	レバー2回転+A
→フランジブル・エンゲージ	サーペンタインアサルト中にレバー2回転+D（ヒートアップ時限定）
→ブラックアウト	フランジブル・エンゲージ中にレバー3回転+D（ヒートゲージを50%消費）

主要技解説

●フリントシューター／前方に炎の渦を飛ばす。通常時は画面の約半分、ヒートアップLv1時は1画面分、Lv2時はさらに射程が伸びる。ボタンを押し続けると目の前に衝撃波をくり出す技へ変化し、ガード後はバレット側が有利な状況になる。

●カッティングシア／ヒット時に相手をつかんで上空へ投げる。攻撃発生後まで無敵状態となるため、防御手段としてに最適。ヒートアップがLv1以上時は、相手を後方に投げ捨てるエクスプロード・エンゲージへ派生できる。この技は自分が画面端を背負っている状況時のみ追撃可能だ。

●ミュクレットキャプチャー／立ち状態、低空に居る相手（やられも含む）をつかむ移動タイプの投げ技。ヒートアップがLv1以上の場合は追加技のエクスプロード・エンゲージに派生可能。画面中央でも壁バウンドするので、さらに追撃を決められる。立ちガードを崩す手段や連続技に組み込もう。

●スナップハンスフィスト／対空タイプの投げ技。頭属性無敵なので、対空、相手の空中バリアガードつぶしに利用できるほか、空中やられ状態の相手もつかめるため連続技にも組み込める。ここから派生できるフレシェット・エンゲージは、相手を地面にたたき付けて真上へ吹き飛ばす。追撃しやすく、連続技のダメージアップに使いやすい。

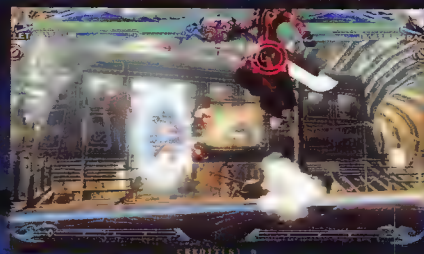
●アフターバーナー／ヒートアップレベルをアップさせる動作。最速だと1、最大タメだと一気にレベルが2上昇する。なお、タメ動作中は飛び道具に対するガードポイントが存在する。

●レイジアグレッサー／乱舞タイプのディストーションドライブ。連続技のダメージアップに。

●サーペンタインアサルト／立ち、しゃがみ状態をつかめるコマンド投げ。ヒートアップレベル上昇時は相手を空中へ浮かし、空中連続技で追撃できるフランブル・エンゲージへ派生可能。さらにヒートゲージが50%あれば、大ダメージを与えるブラックアウトへつなげられる。

ドライブ能力:ロックオン

ドライブ「ロックオン」は、Dを押したときに発動する照準内に相手が居ると、一瞬で距離を詰めて攻撃を仕掛ける性質がある。立ちD、ジャンプDは相手が居る場所へタックルで攻撃する打撃技で、ヒットすると相手をロックして地面にたたき付ける。→＋Dは前方に一瞬跳ねてから中段攻撃、しゃがみDは→＋Dと似た動作から下段攻撃をくり出すため、相手のガードを揺さぶる手段になる。

各種D攻撃がヒット、アフターバーナーを発動すると、ヒートアップ状態となる。このヒートアップ中は、各種D攻撃、レイジアグレッサー以外必殺技、ディストーションドライブを当てたときに任意に派生攻撃をくり出せるようになる。この派生攻撃はいずれも追撃可能なので、連続技のダメージアップに役立つ。なお、このヒートアップ状態は2段階（Lv1＆Lv2）あり、Lv1よりLv2時の方が追撃しやすく、さらにダメージが高い。また、ヒートアップレベルは各種D攻撃をガードされるor空振りすることでマイナスLv1、追加技へ派生、強化制限時間をすると通常状態へと戻る。

各種D攻撃はボタンを押し続けることで照準が広がり、1段階アップしたときの性能に強化。待機中は←で通常状態に。

BBCP千両掲示板

主要技補足:立ちA、しゃがみAは発生6フレーム。→+Bは頭属性無敵なので対空に。→+Cは5フレーム目から脚属性無敵となり、フェイタルカウンター対応。↘+Cはスライディングタイプの攻撃で、4フレーム目から頭、体属性に対して無敵になる。ダッシュは一定距離を進むステップタイプだが移動中は攻撃可能。ヒートアップレベルが上昇するほど、スピードがアップするぞ。

基本戦術　ヒートアップレベルを上昇させて接近せよ！

バレットは「相手に接近する」、「ヒートアップレベルを上昇させる」という2点を念頭に置いて立ち回る。基本はリーチと攻撃判定に優れた立ちB、しゃがみBでけん制しつつ、(空中)ダッシュ、ジャンプCで相手への接近を狙う。対空面は頭属性無敵がある➡+Bが軸となるが、こちらの接近に対して逃げ回るような相手には、スナップハンスフィストや頭、身体属性無敵がある↘+Cなどでで無理やり捕らえにかかるのも一つの手。もし、相手が飛び道具を主体に展開するならば、飛び道具に対してガードポイントを持つアフターバーナーでヒートアップレベルを上昇させよう。ヒートアップレベルを上げればダッシュ速度が大幅にアップするため、接近しやすくなるはずだ。

相手に接近したら中段攻撃の➡+A、通常投げとしゃがみA→通常投げでガードを崩しにかかる。➡+Aは24フレームと遅めなので、しゃがみA→➡+Aと、しゃがみA→立ちA→しゃがみBと使い分ければ、ヒット率はアップするぞ。逆に相手の連係に持ち込まれた場合は、無敵状態となるカッティングシアが防御の要となる。ガード時のスキが大きいので、ラピッドキャンセル可能時に使いたい。

接近戦で暴れる相手には脚属性無敵の➡+Cを活用。ガードされてもジャンプキャンセルできるので、比較的安全に出せる。

キャラの特徴

- ●とにかく相手へ近付き、中段攻撃と投げで崩せ！
- ●ドライブ「ロックオン」で相手を捕らえて投げろ！
- ●ヒートアップレベルを上昇させて連係を強化
- ●スキあらば2回転コマンド投げで大ダメージ

応用戦術　ヒートアップLv.1、Lv.2時は？

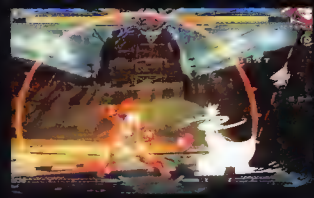
ヒートアップが上昇している状況で相手へ接近することに成功したら、立て続けに連係を展開するチャンス。立ちDがガードされてもバレット側が有利(欄外参照)となるため、攻撃がガードされても立ちCやしゃがみCから立ちDへ連係することで、再度密着状態からガード崩しを仕掛けられる。ガード後五分の状況になる立ちC、立ちD後に相手がガードを固めるようなら、サーペンタインアサルトで投げるのも効果的だ。

ヒートアップがLv.1以上あるときは、リボルバーアクションが一通りガードされたら、立ちDへ連係。ギリギリガードされても有利なので……

しゃがみAや通常投げへ連係。ここに➡+Aや通常投げ、サーペンタインアサルトを交ぜてダメージを与える。とにかくレベルアップがカギだ！

応用戦術　立ちD、ジャンプD後の展開を整理

立ちD、ジャンプDをヒットさせたあとは、起き上がりを攻め込むチャンス。ここからは相手の起き上がり方法を見極めて、攻撃をしかけていこう。前方起き上がりを多用する相手には、一瞬後ろに下がってからしゃがみA→立ちBと入力する方法がオススメ。緊急受身時はしゃがみA空振りから有利な状況になり、前方起き上がりにはしゃがみA→立ちBが空中ヒットする。このときしゃがみAは相手のダウン継続に対して連続ヒットしないタイミングで出すのがポイントだ。

また、後方起き上がりを防止したい場合は、立ちD、しゃがみDヒット後、ダッシュ立ちDと操作しよう。前方、後方起き上がりには立ちDがヒットし、緊急受け身にはガード後有利になる立ちDが重なるため、有利な状況を維持できるのだ。時折立ちDのタメ動作を⬅でキャンセルするのも有効だ。

立ちD、ジャンプD後ダッシュ立ちDは、ダウン継続にもヒット。緊急受身以外をすべて防止しつつ、ヒートアップレベルを上昇させられるので強力。

Pick Up!　「ヒート・ザ・ヒート」で燃え続けろっ!!

オーバードライブの「ヒート・ザ・ヒート」は、発動するとヒートアップレベルが一つ上昇するうえ、一定時間レベルが低下しない。そのため、接近戦に持ち込んだ状況で発動し、効果中の連係に立ちDを活用すれば、相手に無敵技で割り込まれない限り攻勢を維持できるのだ。オススメはヒートアップLv.1時の立ちCからオーバードライブ発動。Lv.2を一定時間維持できるので、効果が切れるまで一方的に攻め続けられるぞ。

連続技

I　[しゃがみB→立ちB→立ちC→しゃがみC→立ちD]Ⓡ▶[立ちC→↘+C]Ⓒ▶ミュクレットキャプチャー→(画面端到達)立ちB→➡+BⒿ▶(ハイジャンプ)[C→D]　ダメージ:1817or2911

II　(ヒートアップLv.1以上時)[(相手立ちくらい)[立ちB→立ちC]]or[(相手しゃがみくらい)[立ちB→立ちC→↘+C]]Ⓒ▶ミュクレットキャプチャー～ピアッシング・エンゲージ→ダッシュ➡+BⒿ▶ジャンプC→(着地)立ちA→➡+BⒿ▶(ハイジャンプ)BⒿ▶[C→D]　ダメージ:2921or3098　※ダメージはヒートアップLv.1のもの

III　[空中投げ]or[後方投げⒸ▶フリントシューター(最大タメ)]→➡+CⒿ▶ジャンプC→(着地)➡+BⒿ▶(ハイジャンプ)[C→D]　ダメージ:2731or2932

IV　(相手画面端)[(相手立ち状態)しゃがみB→立ちB→立ちC]or[➡+A→立ちC→↘+C]Ⓒ▶ミュクレットキャプチャー→[立ちB→➡+B]Ⓙ▶C→(着地)[立ちA→➡+B]Ⓙ▶(ハイジャンプ)[C→D]　ダメージ:2512or2876

V　(ヒートアップLv.2、相手画面端時)[立ちB→立ちC→立ちD～ワッドカッド・エンゲージ]→[クラッシュトリガー→[立ちC→↘+C]]or[➡+CⒿ▶C→(着地)立ちC]Ⓒ▶ミュクレットキャプチャー→[立ちB→➡+B]Ⓙ▶(ハイジャンプ)[C→D]　ダメージ:5192or4887

連続技解説

Iは立ちDの最終段をラピッドキャンセルし、着地と同時に立ちCへ。IIは相手の立ち、しゃがみで功績を切り替える。ピアッシング・エンゲージ後はダッシュして追撃を。IIIは➡+C後のジャンプキャンセルを遅らせ、ジャンプCをジャンプの降り際に当てるのがコツ。IVは画面端の中下段攻撃から狙う連続技。これも➡+BからのジャンプCは遅らせて当てる。Vは最後の➡+Bからレイジアグレッサーでダメージアップする。

BBCP千両掲示板　**ロックオン攻撃の性能補足:**各種D攻撃はヒートアップレベルによって、照準の範囲(レベルが高いほど照準が拡大)と硬直差が変化。通常時は各種D攻撃ともにガード後−10フレーム、Lv.1時は立ちDが+4フレーム、➡+D、しゃがみDは発生速度がアップしてガード後五分に。Lv.2時は立ちDが+6フレーム、➡+D、しゃがみDがさらに発生速度が上昇。硬直差は+2フレームとなる。

最高の狩場を荒らし尽くす圧倒的な破壊力!

アズラエル

相手に弱点を付与するドライブ能力を有するアズラエル。条件を整えることで、連続技のダメージの底上げや、攻めのプレッシャーを増幅させることが可能。

text:ゆー

→+A、→+B、→+C、↘+C	
B中にB	
↘+D	
ジャンプ↓+C	
ジャンプ↓+D	
グスタフバスター	↓↘→+A
タイガーマグナム	↓↘→+C
→コブラスパイク	タイガーマグナム中に←→+C
→レオパルドランチャー	コブラスパイク中に→+C
グロウラーフィールド	↓↙←+B(タメ可)
ファランクスキャノン	グロウラーフィールドで飛び道具吸収後に↓↘→+B
センチネルダンプ	→↓↘+C
ヴァリアントクラッシュ	↓↘→+D(タメ可)
→ヴァリアントチャージャー	弱点特効ヴァリアントクラッシュヒット中に→
ホーネットバンカー	↓↙←+D(タメ可)
→ホーネットチェイサー	弱点特効ホーネットバンカーヒット中に↑
ブラックホークスティンガー	↓↘→↓↘→+D
スカッドパニシュメント	↓↙←↓↙←+D

主要技解説

●立ちB／主に連続技や近距離での固めに使用する。
●立ちC／リーチの長さを利用して、この技が届くギリギリの間合いから相手の行動を抑制するように振っていくといい。立ちCヒットorガード後は、グスタフバスターやブラックホークスティンガーでのキャンセルがお手軽かつ有効。キャンセル可能範囲が広くヒット確認がしやすいので、発生の早いブラックホークスティンガーとの相性は抜群。ガード時もグスタフバスターを遅らせて出せばギリギリガードなどで対処されにくい。
●しゃがみC／連続技で活躍するほか、相手の飛び道具をかき消す能力もある。
●ジャンプB／めくり判定を持つ空中攻撃だ。
●→＋A／主に地上戦で活躍する技で、立ちCより近い間合いで重宝する。相手の打点が高めの地上技を避けつつ攻撃できるため、お世話になる場面は多い。
●→＋B／対空として役立つ技。動作の後半を前ステップでキャンセルできる。空振り時も前ステップキャンセルが可能なので毎回入れ込もう。
●グスタフバスター／突進しつつ攻撃する必殺技で、カウンターヒット時には追撃が可能だ。
●グロウラーフィールド／アズラエルの周囲に攻撃判定を発生させる。ボタンを押し続けることで動作を継続させることができ、動作中に飛び道具を受けるとそれを吸収する。吸収した回数だけ、優秀な飛び道具であるファランクスキャノンが使用可能になる(最大3回)。
●ブラックホークスティンガー／前述の通り立ちCと相性のいいディストーションドライブだ。

とにかく立ちCのリーチが圧倒的アズラエルの地上戦の要の一つだ。

ドライブ能力:ザ・テラー

各種D攻撃やヴァリアントクラッシュ、ホーネットバンカー、ディストーションドライブのスカッドパニシュメントをヒットさせることで、相手に弱点アイコンを付与する能力。アイコンは上下2種類あり、ヒットさせた技によって付与されるアイコンは変わる(スカッドパニシュメントのみ両方付与される)。そして、弱点が付与されている状態の相手に、アイコンに対応した技を再度ヒットさせると、真価を発揮する。対応技のすべてがヒット時に追撃可能な挙動に変化して連続技に移行することができるほか、特殊な派生が可能になるのだ。

さらに、弱点が付与されている状態では、ブラックホークスティンガーがアイコンに対応した方向での地上ガードが不可能になる。弱点を2種類とも付与している場合は純粋な地上ガード不能技となり、立ちCなどからキャンセルで出すと、ブレイクバーストやカウンターアサルトを使わなければ回避できないため非常に強力だ。連続技や接近戦での崩しで確実に弱点を付与し、その効果を利用するため執拗に攻め立てていこう。

こうなってしまうと相手は基本的にジ・エンドだ。バリアガードもブチ抜く豪腕、殺(ヤ)ッテヤルデス!

BBCP千両掲示板

ドライブ能力補足: 弱点を付与する攻撃はどれも、中段か下段属性となっている。基本的に中段技は中段弱点が、下段技は下段弱点が付与される。例外としてジャンプ中↓+Dのみ技自体は中段攻撃だが、下段弱点が付与されるようになっている。

基本戦術　立ちCを主軸にして接近戦を仕掛ける

アズラエルは接近戦での戦闘能力が高いものの、不用意に近付けばあっさり迎撃されてしまう。まずは立ちCの届く間合いに入り、相手に立ちCで触れていこう。立ちCの間合いのさらに外から飛び道具などで接近を阻んでくる相手には、グロウラーフィールドを展開してファランクスキャノンのストックをためるといい。一発でもファランクスキャノンを撃てる状況になれば安易な遠距離攻撃を抑制できるため、間合いを詰めやすくなる。

立ちCを当てることに成功したら、グスタフバスターでキャンセルして接近しよう。ラピッドキャンセルを使えばさらに安全に攻め込むことができ、ヒット時は低空ダッシュ攻撃から地上連続技への移行も可能だ。

空中から攻める場合は、ジャンプBやジャンプ中↓＋Dを使うといい。どちらもめくり判定を持つが、ジャンプ中↓＋Dはかなり後方まで判定が出るため、近めの相手を低空ダッシュで追い越した場合などに役立つ。ヒット時には弱点を付与するため、単発でもヒットさせる意味は大きい。

立ちC後は、キャンセルせずに前ステップなどから→＋Aも有効だ。

キャラの特徴

- パワーファイターだが、リボルバーアクションが独特
- 相手の遠距離攻撃を吸収し、自らの飛び道具に変換する
- 弱点アイコンの有無で、連続技の構成が大きく変化する
- 条件が整えばガード不能のディストーションドライブを持つ

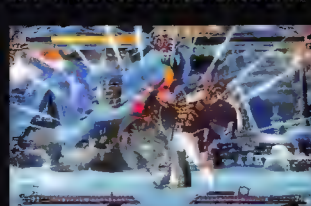
応用戦術　接近戦で相手に弱点を付与する

弱点を付与する際に手っ取り早いのが、中段攻撃の立ちDと下段攻撃のしゃがみDによる二択。立ちDの発生が早く、見切りづらいので崩しとして頼りになる。どちらかの弱点が付いた相手は、その方向の崩しを警戒せざるを得ないので、もう一方の崩しが通りやすい。両方の弱点が付いてしまえばこちらのもの。片方の弱点を使って崩し、残ったもう片方で連続技を伸ばして大きなダメージを与えることが可能になるのだ。

付与されている弱点が一つの状態で相手のガードを崩した場合は、ディストーションドライブなどで目先のダメージを与えるよりも……

再度弱点を付与することを優先した方が勝ちにつながりやすい。画面端ならばある程度ダメージを取りつつ再度の弱点付与が可能だ。

応用戦術　前ステップを使った表裏の崩し

アズラエルの前ステップは画面から消えるタイプのもので、画面端でも相手を通過して背後に回る。この前ステップは動作中ジャンプキャンセルが可能なので、近い間合いで前ステップして相手を追い越し、即座に↓↙→↗＋Cと入力することで、相手の裏からタイガーマグナムで攻撃することができる。ヒートゲージが50%以上あれば、タイガーマグナム～コブラスパイク～レオパルドランチャー→ブラックホークスティンガーという一連の流れだけで4000近いダメージを与えることができ、タイガーマグナムがガードされていた場合も派生を出し切らなければ反撃を受けづらい。前述のように相手が画面端に居ても前ステップで裏回るため、接近戦では画面位置を問わず揺さぶりを仕掛けることが可能だ。息つく暇も与えぬ攻めを展開しよう。

発生の早いグロウラーフィールドを使うのもアリ。ラピッドキャンセル→ブラックホークスティンガーでの倒し切りはそう快だ。

オーバードライブ「マインドコロッセオ」

マインドコロッセオの能力は「攻撃した相手に強制的に弱点を付与する」というもの。ガード時も問答無用でアイコンが点灯するため、さらなるプレッシャーを与えられる。また、連続技などで使用したアイコンも再度点灯するため、さらなるダメージアップが可能。「発動時のくらい中にブレイクバースト不可能」という共通の能力も、弱点を使用した連続技にブレイクバーストを合わされやすいアズラエルと相性がいいといえるだろう。

連続技

- Ⅰ　(画面中央)しゃがみA→立ちA→立ちB→[しゃがみC→→+Dor↙+D]　ダメージ:1566
- Ⅱ　(画面中央)後方投げⒸ▶タイガーマグナム～コブラスパイク～レオパルドランチャー→低空ダッシュ[A→B]→立ちBⒿ▶(ハイジャンプ)CⒿ▶Dorジャンプ中↓+D　ダメージ:3398
- Ⅲ　(画面中央、上or下段弱点付与時)立ちC(しゃがみヒット)Ⓒ▶グスタフバスターⓇ▶低空ダッシュB→(着地)立ちB→↙+C～追加センチネルダンプ→立ちB→[しゃがみC→→+Dor↙+D(弱点ヒット)]→タイガーマグナム～コブラスパイク～レオパルドランチャー→立ちBⒸ▶ブラックホークスティンガー　ダメージ:5765
- Ⅳ　(画面端)[立ちC(フェイタルカウンター)→→+C]→立ちA→立ちB→しゃがみC→しゃがみBⒸ▶タイガーマグナム～コブラスパイク～(遅めに)レオパルドランチャー→立ちBⒸ▶スカッドパニシュメント　ダメージ:4085
- Ⅴ　(両弱点付与)ホーネットバンカー(弱点ヒット)～ホーネットチェイサー→[C×3→ジャンプ中↓+C]→ヴァリアントクラッシュ(弱点ヒット)～ヴァリアントチャージャー→(立ちC→→入力)×5Ⓒ▶タイガーマグナム～コブラスパイク～レオパルドランチャー→立ちBⒸ▶ブラックホークスティンガー　ダメージ:6390

連続技解説

Ⅰはしゃがみ Aから、Ⅱは後ろ投げから任意の弱点を付与する構成。Ⅱ、Ⅳは一部キャラクター(欄外参照)に対して不可能なので注意。Ⅲはしゃがみヒット確認からの連続技。立ちヒット時は低空ダッシュ Cから[立ちB→しゃがみC]とつなごう。↙+Cの後は↓↓+Cで追加を出せる。Ⅳはフェイタルカウンターからスカッドパニシュメントを使って両方の弱点を付与する構成。Ⅴは弱点を二つ使った高威力の連続技だ。

連続技補足:Ⅱはノエル、レイチェル、タオカカ、ツバキ、マコト、レリウス、バレットには成立しない。Ⅳはジン、テイガー、レイチェル、バング、ライチ、ヴァルケンハイン、レリウス、アマネ以外のキャラクターには安定させることが難しいor成立しない。

ブレイブルー 5つのマズコレ

格闘ゲーム完全初心者も、ほかの格闘ゲームから新たにブレイブルーを始める人も、ブレイブルーの基礎を知ろう!

始めたばかりでは何をすればいいのか分からない、そんなときはとりあえず筐体にお金を入れてゲームをプレイしてみよう! とにかく操作に慣れることが大事だ。特に重要なのがゲームの基本システムと、自分の使うキャラクターの性能を熟知すること。一度にすべてを覚えるのは大変なので、CPU戦や同じレベル同士の対戦をしながらゲームに慣れていこう。ほかのキャラクターを知ることも重要だが、何より自分の使うキャラクターをきちんと動かせるようになることが一番なので、早い段階で使うキャラクターを決めてゲームをプレイするといい。どのボタンでどんな攻撃をするのか、必殺技は狙った通りに出せるようになったか、これらの操作方法に慣れてきたら、上達を目指した対戦に乗り出そう。

難しいコマンド技も自在に出せるようになれば、さらに対戦が面白くなってくるぞ。

攻めのマズコレ 攻めの起点となる技を当てよう

相手に攻撃を当てて自分が有利な状況を作るのが狙いだ。ほぼ全キャラクターで有効なものが、ジャンプや空中ダッシュからの攻撃。相手の位置に合わせて下か横に強いものを使おう。地上攻撃は速さとリーチに優れるものが好ましい。連係の幅は広いがリーチが短い、崩しやすさのA攻撃。リーチが長いが連係の幅は狭まる、触りやすさのBやC攻撃。どちらかを選ぼう。相手に触れたらリボルバーアクションをつなぎ、ヒット時は連続技、ガード時は後述の崩しを狙うというのが理想的な行動になる。

◆攻めの起点となる技

キャラクター	主な選択肢
ラグナ	しゃがみA、立ちB、ジャンプC、ブラッドサイズ
ジン	しゃがみA、立ちC、ジャンプC、ジャンプ⬇+C
ノエル	しゃがみA、立ちB、しゃがみD、ジャンプC
テイガー	立ちC、しゃがみD、Bスレッジハンマー、ジャンプB
タオカカ	しゃがみA、立ちB、ジャンプ⬇+B、ジャンプC
レイチェル	しゃがみA、立ちB、➡+B、ジャンプ⬇+C、インピッシュ・シプソフィラ
アラクネ	立ちA、ジャンプB、(空中ダッシュ⬅+B)
バング	立ちA、立ちB、ジャンプB、ジャンプ⬅+B、ジャンプ⬇+C
ライチ	しゃがみA、立ちB、ジャンプB、ジャンプC(棒無し時)、D(棒飛ばし)
カルル	しゃがみA、立ちC、ジャンプB、各種D攻撃
ハクメン	しゃがみA、ジャンプB、ジャンプ⬇+C
ツバキ	しゃがみA、立ちB、ジャンプC・C、審技・闇ヲ穿ツ灯
ハザマ	しゃがみA、立ちB、ジャンプB、ジャンプxC、各種D攻撃
マコト	しゃがみA、立ちB、ジャンプC・C、ライトニングアロー
ヴァルケンハイン	しゃがみA、立ちB、立ちC、ジャンプC、ラーゼン・ヴォルフ
プラチナ	立ちA、立ちB、ジャンプB、ジャンプC
レリウス	しゃがみA、立ちB、ジャンプB、ジャンプC、バル・ラント
アマネ	しゃがみA、立ちD、ジャンプB、各種C攻撃
バレット	しゃがみA、立ちB、ジャンプC
アズラエル	立ちA、➡+C、ジャンプB、ジャンプ⬇+D、グスタフバスター

攻めのマズコレ 有利な状況からダメージを与える

相手に触ったが相手がガードしている! そんなときは相手のガードを崩せる攻撃を使おう。立ちガード不能の下段攻撃、しゃがみガード不能の中段攻撃、ガードを無効化できる投げの3種類が基本的な行動だ。ヒートゲージがあればクラッシュトリガーも狙っていこう。ガード中に攻撃を連打して暴れてくる相手には遅めのリボルバーアクションなどすき間の少ない連係でつぶし、無敵技で割り込んでくるならば攻撃を止めてガードしてから反撃しよう。狙いを絞られないように相手を崩せ!

相手のガードを揺さぶれ!

◆ガード崩し行動

キャラクター	下段攻撃	中段攻撃	そのほかの崩し手段/攻めを継続する行動
ラグナ	しゃがみB	➡+B	ブラッドサイズ(攻め継続)
ジン	しゃがみB	➡+A	➡+B(攻め継続)
ノエル	しゃがみB	➡+B	チェーンリボルバー中に➡+D or ➡+B
テイガー	立ちB	➡+B	※1ギガンティックテイガードライバー
タオカカ	しゃがみB	➡+B	ねこっとび!(攻め継続)
レイチェル	しゃがみB	⬅+B	レバー⬇+D+ジャンプA(高速中段)
アラクネ	しゃがみA	➡+A	※2しゃがみD
バング	しゃがみA	立ちC	※1真空烈風バング落とし
ライチ	しゃがみB	➡+A	棒設置・棒戻し(攻め継続)
カルル	しゃがみA	➡+C	※3ジャンプ⬇+C©➡アレグレット
ハクメン	しゃがみB	➡+B	蓮華or残鉄
ツバキ	しゃがみB	➡+A	※1審鎖・無へ誘ウ鎖
ハザマ	しゃがみB	➡+A	※1牙砕衝、蛇刹～各種派生技
マコト	しゃがみB	➡+B	ルナティックアッパー～各種派生技
ヴァルケンハイン	狼C	狼ジャンプC	※1ヒンメル・ヴォルフ
プラチナ	しゃがみB	➡+B	※1ドラマティックサミー
レリウス	しゃがみB	➡+A	ガド・レイス(攻め継続)
アマネ	しゃがみB	無し	※3 ジャンプ⬇+B、※4 各種D攻撃
バレット	しゃがみB	➡+A	※1サーペンタインアサルト
アズラエル	しゃがみD	立ちD	※3前方ステップ→攻撃

※1:通常投げと違い、投げ抜けが不可能なコマンド投げ技 ※2:ガードさせて烙印ゲージの上昇を狙う ※3:相手を通り過ぎる辺りで出すことで、ガードの前後方向を揺さぶれる ※4:ガードさせたときのダメージが非常に高い。

BBCP千両掲示板 攻めの起点にしやすい技補足:表の技は自分から攻める際のおすすめ技。自分から攻めるより前に、設置技や自己強化技で準備した方がいいキャラクターも居る。自キャラのセオリーを考えてみよう。

守りのマズコレ　相手の接近を防止しよう

相手のダッシュ攻撃による横押しや、ジャンプ攻撃の跳び込みを防げるように、迎撃手段を用意しよう。ほとんどのキャラには、相手のジャンプ攻撃に一方的に打ち勝てる「頭属性無敵の技」があるので、相手の跳び込みタイミングに合わせて撃退しよう。

地上では、崩しを狙う場合かなり接近する必要があるため、リーチや判定に優れる技を置くように出すことで接近を阻めるぞ。対空しづらい状況や、地上戦で勝ちにくい距離などはキャラ別に違うので、自キャラや相手キャラによる位置取りが大事だ。

相手の空中攻撃は……!! → 対空攻撃で撃退!

◆オススメ対空技

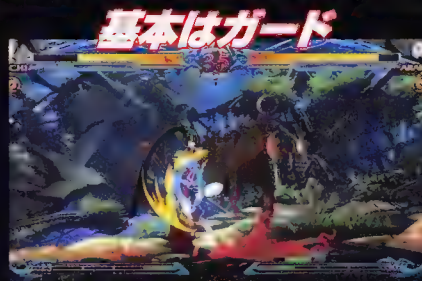
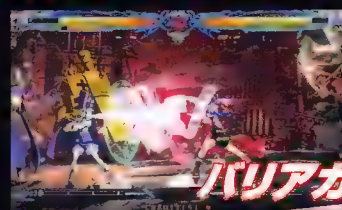
キャラクター	対地（地上攻撃への迎撃）	対空（ジャンプ攻撃への迎撃）
ラグナ	立ちB	➡+A
ジン	立ちC	しゃがみC
ノエル	立ちC	➡+A
テイガー	立ちC	⬇+C
タオカカ	立ちC	➡+A
レイチェル	➡+B	➡+A
アラクネ	立ちB	立ちC
バング	立ちB	しゃがみD
ライチ	立ちB	⬅+B
カルル	しゃがみB	➡+A、しゃがみC

キャラクター	対地（地上攻撃への迎撃）	対空（ジャンプ攻撃への迎撃）
ハクメン	⬉+C	➡+A
ツバキ	立ちB	しゃがみC
ハザマ	⬉+C	しゃがみC
マコト	立ちB	➡+A
ヴァルケンハイン	立ちB	狼B
プラチナ	しゃがみB	➡+A
レリウス	立ちB	しゃがみC
アマネ	立ちB	➡+A
バレット	立ちB	➡+B
アズラエル	➡+A	しゃがみC

守りのマズコレ　相手の攻めから脱出しよう

位置が悪く、相手の攻撃に打ち勝てないと判断したらガードをしよう。地上から出せる中段攻撃は基本的に発生が遅いので、相手が地上に居たらしゃがみガード、空中に居たら立ちガードをするのが定石だ。バリアガードで相手の攻撃を防げば間合いが大きく離れて仕切り直しやすくなるぞ。

基本はガード

それでも苦しいときは……

ガードしているだけでは相手に攻められ続けてしまう。そんなときは相手の連係のすき間を見つけて割り込もう。バックステップやラグナのCインフェルノディバイダーを代表とする無敵技ならば小さいすき間でも割り込むことができる。ほかにもヒートゲージを使うカウンターアサルトならばすき間に関係無く切り返せるぞ。基本的にはガード崩しや攻め継続をする行動は割り込みやすく、逆に割り込みをつぶす攻撃はガードでしのぎやすいものが多い。困ったら割り込みやすい技を撃ってみて、ダメだったときの状況を一つ一つ覚えていこう。割り込みやすいポイントを押さえて、相手の癖や状況を見て使い分けられれば一人前だ。

バリアガード

カウンターアサルト

◆オススメ切り返し行動

キャラクター	主な選択肢
ラグナ	しゃがみA、バックステップ、Cインフェルノディバイダー、カーネージシザー
ジン	しゃがみA、バックステップ、裂氷、氷連双、氷翼月鳴、虚空刃 雪風
ノエル	しゃがみA、バックステップ、⬅+D、⬇+D、零銃・フェンリル
テイガー	立ちA、投げ、バックステップ、ギガンティックテイガードライバー、ジェネシックエメラルドテイガーバスター、マグナテックホイール
タオカカ	しゃがみA、バックステップ、⬉移動、猫の人直伝・ヘキサエッジ
レイチェル	しゃがみA、しゃがみC、バックステップ
アラクネ	立ちA、バックステップ、fインバース
バング	立ちA、バックステップ、しゃがみD、➡+D、獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」獅子神忍法・爆裂奥義・「萬駆阿修羅無双拳」
ライチ	しゃがみA、バックステップ、燕返し、清老頭
カルル	立ちA、バックステップ、Bヴィヴァーチェ、忘却のアルペジオ

キャラクター	主な選択肢
ハクメン	しゃがみA、しゃがみD、立ちD、虚空陣 雪風
ツバキ	しゃがみA、バックステップ、審槍・空ヲ突ク槍、C審罰・天ヲ刈ル焔
ハザマ	しゃがみA、バックステップ、蛇翼崩天刃
マコト	しゃがみA、バックステップ、スペースカウンター（パリング）、コロナアッパー、パーティカルフレア
ヴァルケンハイン	しゃがみA、バックステップ、➡+A、シュツルム・ヴォルフ
プラチナ	立ちA、バックステップ、マジカルバット、ハッピーマギカ、キュアドットタイフーン
レリウス	しゃがみA、バックステップ、レド・リー、レク・ヴィノム
アマネ	しゃがみA、バックステップ、➡+B、凶龍特攻『聖獣煉槍脚』
バレット	しゃがみA、バックステップ、カッティングシア、サーペンタインアサルト
アズラエル	立ちA、バックステップ、グロウラーフィールド、スカッドパニシュメント

BBCP千両掲示板

属性無敵補足:攻撃には打撃or弾と頭、体、脚の属性がある。頭、体、脚の攻撃属性は、それぞれ対応して無敵を持つ技には当たらないようになっている。頭はジャンプ攻撃など宙に浮く攻撃、脚は足元を狙った攻撃、体はそのほかの地上攻撃に多い。また、飛び道具にある弾属性の技は、ほかの属性を持っていようとも関係無く弾属性無敵に当たらない。複数の属性や属性無敵を持つ技も存在する。

攻めのマズコレ　コンボをたたき込め！

コンボがたくさんつながるのもブレイブルーの魅力の一つ。ここではキャラごとの比較的使いやすい連続技とつなぎ方を紹介するぞ。コンボができるとできないとでは、同じ攻撃が当たったときの与えられるダメージに大きな差が出てしまい、相手より多い回数攻撃を当てているのに結果的に負けてしまうことが多々発生する。コンボができていれば勝てたのに……という状況を減らすためにも、しっかり練習しておこう。コンボ練習において最初におすすめするのは、攻めの起点が当たったときに使えるコンボ。しゃがみAやジャンプ攻撃が当たったときに、画面の位置を問わずに使えるコンボを確実に決められるようにしよう。次に少し難しい空中コンボや投げ始動のコンボを練習するといい。

地上投げが決まったときの連続技は、アドリブの必要が無いので練習するのにうってつけだ。

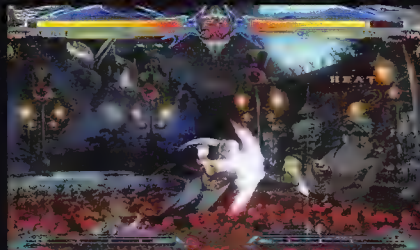
コンボに必要な基礎知識

リボルバーアクション

相手に通常攻撃をヒットorガードさせたとき、続けて特定の通常攻撃を入力すると連続して攻撃できる。派生できる攻撃はキャラごとに違うが、基本はA→B→Cといった感じにつなげられる。

アズラエルは立ちB→Bとつなげられる。空振りでも可能な技や、遅めにしかつなげない技もある。

必殺技キャンセル

通常攻撃を当てたときに必殺技を入力することで、技のスキを消して必殺技を撃つことができる。攻撃ボタンを押した瞬間から次の技コマンドを入力するのがコツだ。意外と遅めでも間に合うぞ。

通常攻撃のほとんどが必殺技キャンセルに対応している。立ちAやしゃがみAなどの早い攻撃だと少し難しい。

ジャンプキャンセル

特定の攻撃を当てたときに、レバーを上要素に入れることでスキを消してジャンプができる。相手を追うように前ジャンプ(↗)を入れて追撃しよう。ヒットかガードかで対応技が変わるのにも注意だ。

相手を浮かせる攻撃→ジャンプキャンセル→ジャンプ攻撃と空中コンボをつなぐことができるのだ。

◆マズコレコンボ

キャラクター	簡単オススメコンボ
ラグナ	【立ちB→立ちC】Ⓒ▶ヘルズファング(↓↙←+A)～追加攻撃(ヘルズファング中に↓↙←+D)
ジン	【立ちB→立ちC→しゃがみC→↘+C】Ⓒ▶霧槍　尖晶斬(↓↙←+B)～追加攻撃(霧槍　尖晶斬中にC)
ノエル	【立ちB→立ちC】Ⓒ▶拾漆式・チャンバーショット(↓↘→+C)
テイガー	【立ちB→↘+C】Ⓒ▶ガジェットフィンガー(相手ダウン中に↓↓+D押しっぱなし)　※↘+Cがヒットした瞬間に必殺技キャンセル
タオカカ	【立ちB→立ちC】Ⓒ▶ネコ魂ワン×1～3(↓↘→+A・A・A)～ネコ魂アンコール！(ネコ魂ワン中にB)

キャラクター	簡単オススメコンボ
レイチェル	【立ちB→↘+C】Ⓒ▶Aタイニー・ロベリア(↓↘→+A)
アラクネ	【立ちB→しゃがみC(5段目)】Ⓒ▶→+D
バング	【立ちB→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶バング双掌打・金剛戟　(→↓↘+B)
ライチ	(棒所持時)【立ちB→立ちC→立ちD(1段目)Ⓒ▶燕返し(→↓↘+D) (素手時)【立ちB→しゃがみC→↘+C】Ⓒ▶三元脚・白(↓↘→+A)～三元脚・發(↓↘→+B)～三元脚・中(↓↘→+C)
カルル	【立ちB→しゃがみB→→+B】Ⓒ▶カンタービレ(→↓↘+C)

キャラクター	簡単オススメコンボ
ハクメン	【しゃがみB→しゃがみA→↘+C】
ツバキ	【立ちB・B→立ちC・C】Ⓒ▶B審技・閃ク壱ノ撃(↓↘→+B)～B審剣・光ヲ断ツ剣(↓↙←+B)～B審剣・風ヲ凪グ剣(タメ版)(↓↓+B押しっぱなし)
ハザマ	【立ちB→立ちC→↘+C】Ⓒ▶蛇刹(↓↙←+D)～裂閃牙(蛇刹中にA)
マコト	【立ちB→立ちC→立ちC・C】Ⓒ▶Aアステロイドビジョン(↓↙←+A)～ルナティックアッパー(Aアステロイドビジョン中にC)～インフィニットラッシュ(ルナティックアッパー中にC連打)
ヴァルケンハイン	【立ちB→立ちC】Ⓒ▶シュヴァルツ・ヤクト(↓↘→+B)～ヴァイス・ヤクト(シュヴァルツ・ヤクト中に↓↘→+B)

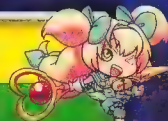
キャラクター	簡単オススメコンボ
プラチナ	【立ちB→立ちC→↘+C】Ⓒ▶フォーリンメロディ(相手ダウン中に↓↓+C) ※↘+Cがヒットした瞬間に必殺技キャンセル
レリウス	【立ちB→↘+C】Ⓒ▶イド・ロイガー(↓↘→+C)～イド・ナイア(イド・ロイガー中に↓↙←+B)
アマネ	【しゃがみB→↘+C】Ⓒ▶超重連撃『雷舞』(↓↘→+C)
バレット	【立ちB→立ちC→しゃがみC→立ちD】
アズラエル	【立ちB・B】Ⓒ▶タイガーマグナム(↓↘→+C)～コブラスパイク(タイガーマグナム中に← →+C)～レオパルドランチャー(コブラスパイク中に→+C)

BBCP千両掲示板

キャンセル補足:行動後のスキをなくして次の行動に移行すること。キャンセルする行動によって〇〇キャンセルと呼ばれる。例えばブレイブルーシリーズには対応した技のあと→→と入力すると移行可能なダッシュキャンセルなどがある。ブレイブルーのダッシュキャンセルは通常のダッシュと性能が違い、すぐに行動できないので注意しよう。

ゲームに慣れるのに最適!

スタイリッシュモードのススメ

格闘ゲーム初心者でも楽しめるモード。スタイリッシュモードの特徴を紹介するぞ!

ストーリーを見たいけどCPUに勝てない！ 練習する時間は無いけど友達と対戦したい！ そんな人にオススメなのがスタイリッシュモードだ。簡単な操作でディストーションドライブや連続技を決めることができるぞ。特にアーケードのレバーやボタンに慣れていない人は、このモードで操作に慣れよう。ブレイブルーに慣れている人も、ほかの格闘ゲームプレイヤーも、新しくキャラクターを使って対戦をしてみたいときにおすすめできる。

難しいコマンドの必殺技もワンボタンで出せる。入力が苦手な人はまずはスタイリッシュモードで技を出してみよう。

ボタン連打でスタイリッシュにコンボができる!

ライトボタン(以下LT)は接近戦に役立つ技が多く、ノーマルボタン(以下NM)は中距離でのけん制が技が多い。ヘヴィボタン(以下HV)は各キャラの特徴であるドライブ攻撃をメインに使える。スペシャルボタン(以下SP)は必殺技だ。基本はレバーでキャラクターを動かしながらNMを連打しつつけん制し、接近するときはダッシュからLTを連打しよう。相手に当たればスタイリッシュなコンボを決めてくれるぞ！ 慣れてきたらアクセントにHVやSPを押して、キャラクターをいろいろと動かしてみよう。

相手の空中くらいやしゃがみくらいを確認して連続技を決めてくれるので簡単だ。LTorNMを連打しよう。

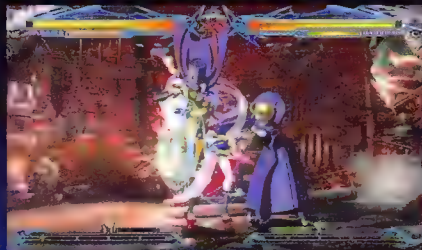
相手がガードしていると、ガード崩しに移行してくれるものもある。崩し用の操作もあるので要チェックだ。

連打コンボの特徴

相手がガードしているときはスキのフォローまでしてくれるものも多い。また、HVやSPでドライブや必殺技を加えてアレンジすることもできる。ディストーションドライブもボタンを複数同時押しで出せるので簡単につなげられるぞ！

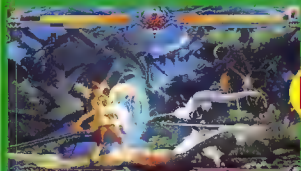
連打でスキだらけになるものもある。特に対人戦では止めることも意識しよう。

安心のオートガード

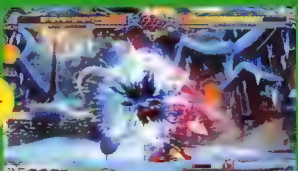
スタイリッシュモードではガードが自動でバリアガードになり、何とレバーを離していても相手の攻撃をガードしてくれる！ 突然相手に攻められても安心だ。ただし、攻撃のスキやレバーを後ろ以外に倒しているとガードはできない。相手の攻めをきちんとガードする練習もしよう。相手の攻めがなかなか脱出できないというときは、切り返しに使える技を出そう。ヒートゲージがあればディストーションドライブがおすすめなので、ガード中にボタン同時押しを狙え！ コマンドが簡単なため強過ぎる技はテクニカルモードと性能が違うものもあるので注意しよう。

レバーをどちらに入れてガードすればいいか分からない攻撃も、レバーを離してガードすることができる。

中にはスタイリッシュモード時だと性能が変わっている技も。オートガードと簡易入力の恩恵を大きく受けそうなテイガーのジェネシックエメラルドテイガーバスターだが、無敵が無く威力が落ちているので切り返しとしては使いづらくなっている。

オートガードの注意点

便利なオートガードだが、しゃがみガードが必要な下段攻撃はしっかりと↙方向にレバーを倒してガードをする必要がある。また、バリアゲージには要注意。バリアゲージが無くなってしまうと防御力が下がり、空中ガードができない上に削りダメージも受けてしまう非常に危険な状態になる。ゲームに慣れてきたら、ガードを使い分けられるテクニカルモードにもチャレンジしてみよう。

レバーを離していてもガードできるので突然の攻撃にも安心して受けに回れる。

ただし下段攻撃はしっかりしゃがみガードに入れる必要がある。ガードは大事だぞ。

バリアでしか防げないクラッ[illegible]中ガード不能な技も自動でガード。

ただし、バリアゲージが無くなるとデンジャー状態になってしまい、相手の攻めが厳しくなる。

BBCP千両掲示板 **スタイリッシュモード補足:** 各攻撃ボタンは自分の立ち状態やしゃがみ状態だけでなく、レバーを入れる方向や相手との位置関係で変化する攻撃もある。いろいろな状況やレバー入力で攻撃を試してみよう。

特報 第三のタイムリリースキャラが判明!!

「殉じるは正義……我は断罪者!!
零織……執行!!」

ツバキ、真の姿へと覚醒！

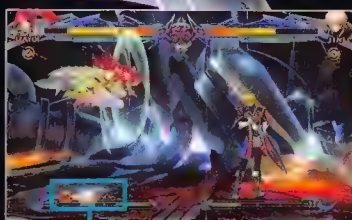
視力を与えてくれた「帝」に忠誠を誓い、その尖兵となっていたツバキが、その呪縛を断ち切り「零織・イザヨイ」を覚醒させたのがこの姿。本作第三のタイムリリースキャラであり、μ-12のものとはまた違うものらしき事象兵器（アークエネミー）ムラクモを持つようだが……はたして、ツバキに何が起きたのか？　そしてその戦闘能力は!?

モードチェンジで性能が大きく変化！

ドライブによるモードチェンジが可能。同じ飛び道具必殺技も、この通り全くの別物に！

イザヨイ（ツバキ＝ヤヨイ）

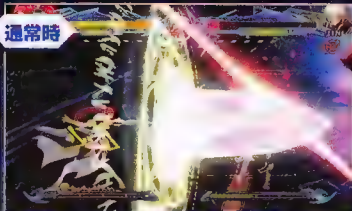
CV:今井麻美

ムラクモユニットプロトタイプの力により、己が正義に従い、あらゆる罪を断罪する、ツバキの真の姿。目を背けてきた、過去という闇から抜け出した先にある「本当の光」を求め、剣を振るう。

「零織ゲージ」が戦略の鍵！

通常モードは遠距離主体の性能だが、もう一つのゲインアートモードでは、ダッシュや接近戦、各種必殺技の性能が変化。さらに通常モード時に攻撃でためた零織ゲージを消費し、強化版ドライブ必殺技が使用できる。

オーバードライブ フリーダムジャスティス

オーバードライブ中は一部必殺技の強化に加え、零織ゲージが自動増加する。モードを使い分ける立ち回りのほか、ドライブをどう使うかも、プレイヤーの戦略の見せどころだ。

通常時

オーバードライブ時

ディストーションドライブ「ジャスティスフォライザー」は、見ての通りオーバードライブ時にリーチがかなり伸び、威力は増加。出の早さ次第では、かなり優秀な技になるか!?

イザヨイ（ツバキ＝ヤヨイ）役 今井麻美さんから一言！

ツバキから心機一転となった、イザヨイを演じる声優・今井麻美さんに、ボイス収録後にいただいたコメントを紹介！　新たなキーパーソンの魅力が、ここに明らかに――!?

●収録を終えてのご感想をお聞かせください。

[illegible]ツバキだったので（笑）

●イザヨイの[illegible]ください。

[illegible]の[illegible]ですね。

●ご自分の演じるキャラクターで[illegible]ください。

[illegible]

●ツバキとイザヨイという同一人物ながら違う2役のキャラクターを演じる上で、こんなことが大変だった！というエピソードがあったら教えてください。

戦闘ボイスの分量が倍になるので泣きそうでした。格ゲーの戦闘ボイスは体力勝負なので……。

●最後に「BLAZBLUE」ファンの皆様へのメッセージをお願い致します。

新作おめでとうございます！　新たなブレイブルーの世界を楽しんでくださいね！

収録直後にいただきました!

新キャラ担当声優コメント集

本作3名の個性的な新キャラは、担当声優さんも実に個性的だった!? いただいたコメントを一挙紹介!

アマネ=ニシキ役
石田彰さん

●収録を終えてのご感想をお聞かせください。
格闘系ゲームは喉に負担がかかるのが大変だなあ。
●アマネ=ニシキの役を初めて聞いたときのお気持ちなど教えてください。
予備知識ゼロだったので、ごく普通に「ハイ、分かりました」という気持ちだけでした。
●ご自分の演じるキャラクターで気に入っている所を教えてください
あまり周囲に気を配る気が無さそうなところ。
●演じる上でこんなことが大変だった! というエピソードがあったら教えてください。
ワザ名を叫ぶところ。
●最後に『BLAZBLUE』ファンの皆様へのメッセージをお願いいたします。
闘って、倒して、スッキリしてください。

バレット役
行成とあさん

●収録を終えてのご感想をお聞かせください。
森さんの思い描くバレットのイメージと私が思い描くバレットのイメージが近かったため、最初からとてものびのびとやらせていただきました! 面白いシーンでもやり過ぎかと思うくらいやらせてくださったり(笑)、笑いの絶えない収録でした!
●バレットの役を初めて聞いたときのお気持ちなど教えてください。
いやもうホントびっくりです。私自身いろいろゲームを遊ぶのでもちろん以前から「BLAZBLUE」も知ってて。そんな作品に出させていただけるって……なんだか不思議な感じがしました。
●ご自分の演じるキャラクターで気に入っている点を教えてください。
凛としてるところでしょうか。一本芯のある女性って格好いいです。憧れですし、自分もそうなりたいです。
●演じる上でこんなことが大変だった! というエピソードがあったら教えてください。
本当に自由にやらせていただいたので、セリフも格闘パートも楽しくノリノリでやってました!!
●最後に『BLAZBLUE』ファンの皆様へのメッセージをお願いいたします。
バレットは凛とした格好よさの中にチラチラ見えるお茶目さが可愛らしい人です! ぜひ皆さんも私と一緒にバレットを、そして「BLAZBLUE」をかわいがってあげてください! どうぞよろしくお願いします!

アズラエル役
安元洋貴さん

●収録を終えてのご感想をお聞かせください。
2kgほどやせました。
●アズラエルの役を初めて聞いたときのお気持ちなど教えてください。
タフガイきたな! と、熱くなりましたね。
●ご自分の演じるキャラクターで気に入っている点を教えてください。
一切のブレが無いところ。
●演じる上でこんなことが大変だった!というエピソードかあったら教えてください。
「対ラグナ」シナリオ。テンションのブッ飛ばし方。
●最後に『BLAZBLUE』ファンの皆様へのメッセージをお願いいたします。
さらに「ヒトクセ」のある、お友達が増えました(笑)。仲良くしてください!!

『ブレイブルー』の便利機能満載サイト

「プレイヤーズギルド」で個性を魅せろ!

「BBCSⅡ」で登場したNESiCA×Live連動のツールサイトが、「BBCPプレイヤーズギルド」として新生! 新機能を早速使いこなそう。

登録・利用料金は無料! 登録はまずNESiCAを使ってゲームをプレイした上で、nesica.netでの登録を終えてから。

プレイヤーズギルド URL
http://bbcp.ac/

「ライバル登録」が可能に!

プレイヤーをライバルとして登録することで、そのプロフィールページへとワンステップで移動することができる。気になるプレイヤーや対戦仲間の成績をチェックしていけば、負けるものかと対戦へのモチベーションが上がること請け合いだ!

コマンドリストを全掲載!

従来の公式からのお知らせなどといった情報のみならず、全キャラのコマンド表も掲載され、新キャラを使う時にも安心! さらに操作方法も掲載されているので、本作から『ブレイブルー』を始める初心者には、ぜひ逐一チェックしてほしい。

プレイヤーの情報や状況が一目で分かる!

若葉マークやキャラアイコンなど、購入できる種類も豊富!

アイコンなどをカスタマイズ!

対戦開始時のバーサス画面で表示されるプレイヤー情報を彩る、称号や情報部分背景のプレートのほか、対戦中も画面端に表示されるアイコンが購入&選択できるようになった!
これらはゲームをプレイしてためる、「P$」を使って購入できるぞ。

発売中のオリジナルNESiCAと併せて使えば、立派なブレイブルー勢の仲間入り!

要チェック

関連コンテンツ&アイテム

アーケードゲームから多方向へ広がり続ける『ブレイブルー』の世界。ここでさまざまなコンテンツを紹介!

『BLAZBLUE』を応援する公式WEBラジオがパワーアップしてリニューアル!!

ニコニコ動画内のアークシステムワークス公式チャンネルで配信されるwebラジオで、初めは「ぶるらじ」として2009年4月から配信された。その後「続・ぶるらじ」、「ぶるらじW（ワイド）」と名を変え放送され、そしてこの11月から「ぶるらじH（はいぱー）」として帰ってきた！

メインパーソナリティーを務めるのはラグナ役の杉田智和さん、ノエル役の近藤佳奈子さん、ツバキ役の今井麻美さん。お三方の軽妙なやり取りに加えて、ラジオの枠を超越したスタッフ入魂のカットインイラスト（ここに掲載しているイラストはその一部）が多数盛り込まれるので、耳と目で楽しめる。他キャラの声優さんをゲストで迎える回もファンにはお楽しみの一つ。

スタッフさんに聞きました! ぶるらじ制作こぼれ話

当初はカットインを入れる予定は無く、各デフォルメキャラとテロップのみで制作していました。
……が、そのときは制作期間が4日程度しか無く、とにかく時間との戦いだったのでキャラモーション付けとテロップ入れ込み作業を短縮するために「カットイン」が生まれました。
今やおなじみとなった「しんよこT」のあれが最初です。（苦し紛れの思い付きが、まさかグッズにまでなるとは……）結局それが定着し、現在の形に落ち着きました。あの時は大変でしたが、キャッチーなものが作れてよかったと思います。

新シリーズのぶるらじは、気持ちもビジュアルも一新し、スタッフ一同気合を入れて製作しておりますので、どうぞお楽しみに!

影山

『ぶるらじW』を生で体験できたイベント
ぶるふぇす2012 -らいおっとさまーあげいん-

今年8月5日（日）、「ぶるらじW」の公開録音イベントが東京・新木場のSTUDIO COASTで開催された。番組パーソナリティーのお三方のほか、中村悠一さん、悠木碧さん、磯村知美さんら多数の声優の皆さんが参加。森利道プロデューサーも登場し、ファンに熱い一日をプレゼント！

生アフレコの披露やラジオの公開収録などで大いに盛り上がった。そして、アーケード版最新作『クロノファンタズマ』の第一報の知らせもこのイベントだった。

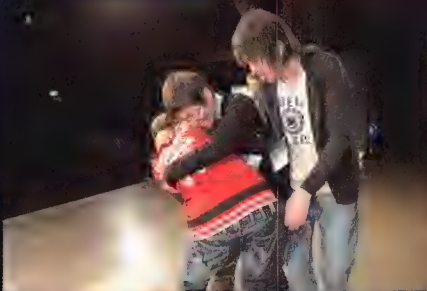
生アフレコのコーナーでは、声優の皆さんがライブでアフレコを披露。白熱したプロフェッショナルな演技に、会場のファンも息を呑み、感嘆の声を上げた。

「ぶるらじW」の公開収録の模様。多数のファンが参加して見守ったこの日の内容は後日、ニコニコ動画で配信された。

2012年1月～3月に開催された公式全国大会

BLUEREVO
BLAZBLUE REVOLUTION

「BLAZBLUE REVOLUTION」、通称「ぶるれぼ」はアークシステムワークスが主催した公式全国大会。今年1月から全国61個所の店舗で予選が開かれ、北米からもプレイヤーが参加。この激闘を勝ち抜いた63チームによる決勝大会が、3月24日に東京・ディファ有明で開催された。

大会は3on3のチーム戦が採用され、上位入賞チームには特別称号と賞金が贈られた。優勝チームにはサウスタウン（南：バング、ソウジ：アラクネ、ヒマ：ヴァルケンハイン）が輝いている。

栄えある優勝の栄冠はサウスタウンの頭上に！ 見事、賞金100万円と特別称号を獲得した。

コンシューマー版オープニングを歌う飛蘭さんのミニライブも開催！

最新Ver.のオープニング・BGMを収録！

BLAZBLUE SONG ACCORD#2 WITH CONTINUUM SHIFT II

『ブレイブルー』シリーズの最新サントラ。『CONTINUUM SHIFT II』のオープニング曲、石渡太輔氏による新BGM5曲、コンシューマー版の新BGM10曲を収録。さらにキャラクターソング2曲も入った豪華なアルバムだ。

1. 深蒼　2. Butterfly Sky　3. Don't Look Back
4. pinky promise　5. Alexandrite　6. Howling Moon
7. Active Angel　8. Comedy　9. Uprising
10. Premonition　11. splash　12. RUN　13. re:stung
14. Lakeside　15. Breeze　16. sword of doom　17. Audience
18. DIMENSION SHIFT　19. 深蒼 -Instrumental-

BLAZBLUE　SONG ACCORD #2 with　CONTINUUM SHIFTII
好評発売中
定価（税込）：3150円

確率事象外（コンティニュアムシフト）の物語をドラマCD化！

BLAZBLUE ドラマCD「THE WHEEL OF FORTUNE ～運命の輪～」

前作のドラマCDとは一転して、シリアスで重厚な展開を楽しめる。ハザマとレリウスによってねじ曲げられた確率事象<コンティニュアムシフト>外のストーリーが描かれる。家庭用版のストーリーとのリンクなど、ファンにはたまらない作品だ。

【登場キャラクター＆キャスト】
ラグナ=ザ=ブラッドエッジ：杉田智和　ジン=キサラギ：柿原徹也　ハザマ：中村悠一　レリウス=クローバー：諏訪部順一　ラグナ=ザ=ブラッドエッジ：杉田智和　ジン=キサラギ：柿原徹也　ν-No.13-：近藤佳奈子　マコト=ナナヤ：磯村知美　ツバキ=ヤヨイ：今井麻美

BLAZBLUE ドラマCD「the wheel of fortune ～運命の輪～」
好評発売中
定価（税込）：3150円

暗黒大戦を描いた小説版！

BLAZBLUE -ブレイブルー- フェイズシフト4

富士見ドラゴンブックから発売された、駒尾真子氏による公式ノベルシリーズの第五弾（原案・監修はプロデューサーの森利道氏、イラストは加藤勇樹氏）。暗黒大戦がいよいよ決着する！

BLAZBLUE-ブレイブルー- フェイズシフト4
好評発売中
定価（税込）：693円
文庫判
ISBN 978-4-8291-4689-7
発行元：富士見書房

新企画&全キャラのお役立ち情報を掲載!

TEKKEN TM & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2012年3月27日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA…タッグアサルト
…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

今月は、冬のイベント情報やタッグクラッシュ回避後のマニアックな情報、さらに鉄拳力を向上させる新企画"鉄拳塾"がスタート!! 寒い冬は熱いコブシで盛り上がって行こう!

Text：福士
協力：バーボンの玲嗣、古水、まんば

夏フェスに続き、またまた熱いイベント開催!

「TEKKEN-NET 冬フェス'12」情報

新アイテムetc.をGETしよう

クリスマス&お正月シーズンに合わせて、新イベントが開催されるぞ! その名も「TEKKEN-NET 冬フェス'12」だ。本作のネットワーク連動サイト「TEKKEN-NET」を利用すれば、だれでもキャンペーンに参加できるおトクなイベント。この期間を逃さず参加しよう! 冬フェス期間中は、TEKKEN-NET(右のQRコードを参照)を要チェック!

「TEKKEN-NET 冬フェス'12」イベント概要

■開催期間:2012年12月12日(水)14時～2013年1月23日(水)10時

◆PC・スマートフォンユーザーは「TEKKNE-NET」で検索!

●ベテラン報酬プレゼント 2012年12月12日14時～2013年1月23日10時

ベテラン報酬プレゼントとは、読んで字のごとく"TEKKEN-NETの会員継続日数"に応じた報酬がGETできるというイベントだ。

もらえるアイテムは右の写真にある「ヒットエフェクト」で、TEKKEN-NETに入会してからの継続日数によって、何段階かのランクに分かれている模様。果たして君のエフェクトは、どんなランク&カラーになるのか!? イベント開始をお楽しみに!

キャラクターによって、ヒットエフェクトのカラーは違う!

●描き下ろし画像プレゼント 2012年12月12日14時～2013年1月23日10時

「冬フェス'12」開催を記念して特別に描き下ろされた、人気キャラクター・リリのサンタVer.を始めとした画像が、TEKKEN-NETの会員全員にプレゼントされるぞ。リリお嬢様ファンもそうでない人も、ありがたくGETしよう!

●ウインター・アライヴァル 2012年12月12日14時～2013年1月23日10時

左に掲載したカスタマイズ・アイテム「サンタワンピース」のほか、「スノーフレーク」、「クリスマスツリー」、「門松」、「打ち出の小槌」、「福ハリセン」といったアイテムが、期間限定で再販されるぞ。買い逃していた人に朗報だ!!

まだまだ追加予定!? イベントはこれだけじゃない!!

この「TEKKEN-NET 冬フェス'12」は、これだけじゃないぞ! ここで掲載した要素以外にも、ファイトマネーが最高で200万Gゲットできる"あの"イベントや、書き下ろし画像の追加、今回が初開催となるスペシャル・イベントなどがスタンバイ! "メリクリ"&"あけおめ"なイベント満載の「冬フェス'12」、テッケナーなら忘れずに参加しようぜ!!

※開始日時や内容は予告無く変更または中止させていただく場合がございます。あらかじめご了承ください。

硬くてたくましい鉄拳を身に着け、男らしく立ち回れ！

半蔵門 鉄拳塾

押忍！　わしが半蔵門鉄拳塾塾長・福士である。昨今の鉄拳界はリターン重視のプレイが蔓延し、大変遺憾である。今号では諸君に難攻不落の要塞と化してもらうべく、防御行動のおさらいを行なう。熟読し、鋼の防御力でゲーセンを席巻してもらいたい。

講師：半蔵門鉄拳塾塾長・福士

心得之壱 交代の奥義

一口に防御的な行動といっても、さまざまな種類があるが、今回最初に触れたいのは「交代」である。これは今作の目玉といっていいシステムであるが、TCやTAなど、交代にオフェンシブなイメージを持っている諸兄も多いであろう。しかし、立ち回りにおいて交代を駆使することによって、技を避けつつキャラをチェンジすることができる。相手の技を読んで交代すれば非常に優秀な防御手段となる。

交代はボタン一つで行なえるため、とっさに出しやすく先行入力が容易で、かなりの回避性能を誇る。大振りな技を回避したときには、出てきたパートナーの技を確定させることができるので、攻防一体の行動となりうるのである。マメに交代することで、キャラクター二人の体力を最大限に使えるので、まずは交代を防御力に結び付けたい。

交代にはリスクもあるが、フレームを超越した回避性能を発揮することが多々ある。

不利でも微妙な距離の場合は、相手の安定行動と思われる選択肢から逃げられるぞ。

刹那の見切り「引き付け交代」

防御行動としての交代の究極奥義といえるのが、この「引き付け交代」。下段技やガード時有利になる技、突進力のある中段などは、空振り時の硬直が長い場合が多い。これを利用し、相手の技を引き付けて交代することで、パートナーで確実に痛い技をたたき込めるようにするのだ。あせって早く交代すると出てきたパートナーに技が確定してしまい、遅過ぎても交代できずに技をくらってしまうので一見バクチ的な読み合いに思えるが、この交代の真価は「確実に相手に致命傷を与える」点にある。

具体的にはドラグノフのロシアンフック・アサルト（⇨⇨⇨⊗）やチョッピングエルボー（⇦⊗）などの「触れさえすればガードされても有利な突進技」に狙うことから入門するといい。これらの技はリーチが長く強力だが、交代なら「くらいつつチェンジ」してしまうことも可能だ。

交代での防御感覚を学ぶ方法

[illegible]ドラグノフのロシアンフック・アサルトだけを打ってもらい、自分は交代だけをしてみよう。その中で、自分の控えキャラが出てきたのが確認できた場合のみ技を打つと、ドラグノフに確実に技を当てられる。この感覚を身に着け、さまざまな技に対して応用していくといいだろう。

少々の読みは必要となるが、成功すればリターンの大きい防御行動だ。こういう反復練習の場合に家庭用が役に立つ。

心得之弐 ガードの奥義

次に注目するのは「ガード」である。鉄拳は技の数が多い格闘ゲームとして有名であるが、二択に使われる技はキャラクターごとに限られている。相手の使ってくる技を学び、その二択の発生速度の違いや横方向への強さの差などを利用し、二択を「どちらもガードする」という技術＝「ファジーガード」を身に着けることで、格段に防御力を上昇させることができる。前述した交代での防御と併せて使えば、攻め側も一方的な攻撃はできなくなるであろう。

これには相手キャラクターの技の性質を知っていなければならないので、ある程度の知識が必要だが、その分効果は絶大である。例えば技の発生の早さが下段＞中段なら、タイミングよく「しゃがみ→立ち」とすれば、どちらの技もくらうことはない。これを状況ごとに整理～理解していれば、反応に頼らずとも鉄壁となる。

大幅に不利な状況になっても、相手の二択が最速ならば……。

ファジーガードで対応可能。無傷で切り抜けるのは快感だ。

ガードの頂点へ

「ファジーガード」は万能のように思えるが、相手が大幅にフレームを消費して二択を仕掛けてきた場合には別の対応が必要となる。もちろん視認できる技は見てからガードを切り替えたいが、それが不可能な二択にはどうすればいいのだろうか。

答えはシンプルで、「こちらが最速で暴れる」か「交代する」の二つである。どちらもリターンが見込めるので相手の大きい二択の抑止力となり、よりガードでの防御を活かすことができるようになる。

相手が遅らせて出した技には、こちらの最速行動が非常に有効だ。

ファジーガードの練習方法

[illegible]

[illegible]二択を受けてみよう。落葉の方が上段打ちより発生が早いので、しゃがみ→立ちとすれば両方ガードが可能だ。しかし、この二択に中段の鉄山靠（[illegible]）を交ぜると、途端に難しくなる。鉄山靠は落葉より早いので、立ち→しゃがみ→立ちとしなければならないためだ。

鉄山靠はファジーガードしづらいが、ガード時に浮かされるのでポール側も出しにくい。リスクとリターンは合っている。

背面確定コンボで試合を決めろ!

タッグクラッシュ回避後マニアックス

タッグクラッシュを回避して相手の背面を取った際に、確実にダメージを与えるコンボを全キャラ分掲載! 即お役立ち情報だ

確実かつ大ダメージのコンボを選択する

タッグクラッシュ対策が進み、TAを使ったコンボの後に硬直の短い技やたたき付ける技で追撃し、相手の最速のタッグクラッシュを回避する……という連係やセットプレイも増えてきた。しかし、首尾よくタッグクラッシュを避けても、背面からのコンボを整理しておかないとまとまったダメージが奪えず、期待値が下がってしまう。そこで、今号では「安定して高火力」をたたき出せる背面からのコンボを各キャラクターごとに掲載した。

キャラクター限定コンボやさらなる高難度コンボはもちろんあるのだが、あまり難しいコンボを狙って失敗しては元も子も無い。完全に背面を取れずに、側面気味の背面になっていることも多いので、ここは安定感のあるコンボを選択するのが賢いだろう。また、タッグクラッシュを避けた場合のみならず、相手のコンボミスで背面を取ったときや、交代から出すランニングクロスチョップを避けた場合などにも応用できるので、ぜひとも以下の表にあるコンボを活用してほしい。なお、コンボ内容はすべてソロでのコンボを基本に掲載しているため、打撃チェンジ対応技やTAが可能なパーツが含まれる場合、タッグ時にはさらにダメージを伸ばすことが可能となっている。

背面から当てる技の選択条件としては……①発生が早い②リーチが長い③タッグクラッシュ後の低い姿勢に当たる④タッグクラッシュ後の空中判定を拾ってもフォローができる⑤前ダッシュやステップから出しやすく、距離調節がしやすい⑥失敗しても状況を確認してリスクを軽減できる、といったものが挙げられる。ダメージの目安は、一般的なキャラクターの背面投げのダメージである50を上回ることを基準とした。

たたき付け→追撃のパーツがあるコンボはタッグクラッシュされてしまうものもあるが、相手はレイジ状態を消費してタッグクラッシュを出しているため、自キャラがレイジ状態であった場合など限定的な状況でなければ回避不可能だ。そのため、追撃を軽減していないダメージを掲載している。

本作では、試合の流れの中で相手の背面から技を入れる場面は少なくない。大ダメージを与えられるようにしよう。

相手のタッグクラッシュを誘い……

避けて背面を取るセットプレイは常識になった

●タッグクラッシュ回避後のコンボ

キャラクター	タッグクラッシュ回避後に使用するコンボ
スリムボブ	①ブレーツェルクラッシュ(⇦⁘⁘)→エスカロップエルボー(⇧⁘⁘) ダメージ79 ②10連コンボ(2)(⇩⁘⁘⁘⁘)→トルネードミキサー(⇩⁘⁘⁘) ダメージ117 ※1
セバスチャン	ウイングニーキャノン(⇩⁘⁘)→⬇⁘→ヘリオトロープ〜背向け(⇦⁘⁘⇦)→テンペスト(相手に背を向けて ⁘)B▶ローズ・ピケ(⇩⇧⇨⁘⁘) ダメージ102
ミハル	上歩掌拳〜背向け(⇧⁘)→虎尾脚(背向け中に ⁘)→雀連砲(⁘⬇⁘)→双壁掌(⇨➡⁘⁘)B▶加横架推掌(⇨➡⁘⁘) ダメージ81
アレックス	特殊ステップ〜チャージスタンプ(⇨☆⇩⇧⁘⁘ホールド)→カンガルースタンプ(⇩⁘) ダメージ75 ※2
プロトタイプジャック	①ヘルローラークラッシャー1発止め(⇨➡⁘)→ニーウェッジ・フルアクセル(⇦⁘⁘)B▶前ダッシュ〜マッドドーザー(⇦⁘⁘⁘) ダメージ65 ②コサックコンボ5発止め(⇨⁘⁘⁘⁘⁘) ダメージ88
タイガー・ジャクソン	ベンリン〜ヘランパゴ(⇦⁘⁘)→レヴァンタ(座り中に ⁘)→ベンリン〜ヘランパゴ(2発目ディレイ)(⇦⁘⁘)→レヴァンタ〜アウ・バチゥド〜逆立ち〜座り(座り中に ⁘⁘⇦⇨)B▶レヴァンタ〜ベンリン・プラダ(座り中に ⁘⇨⁘) ダメージ93
フォレスト・ロウ	ドラゴンストーム(⇦⁘⁘⁘)→ドラゴンサマー(⇨⁘⇧⁘)→前ダッシュ⁘→ギアエッジキック(⇨➡⁘⁘)B▶ギアエッジキック(⇨➡⁘⁘) ダメージ103
ミシェール・チャン	大纏〜瞬歩(⇧⁘⁘)→箭疾歩(⇨【⁘⁘】)→虎爪落拳(⇨➡⁘) ダメージ64
エンジェル	滅槌翔(⇨➡⁘⁘)→冥封旋脚1発止め(⇨⁘) ダメージ56
エンシェントオーガ	テペヨロトル(⇧⁘⁘⁘) ダメージ61
クニミツ	細氷(⇧⁘⁘)→霧天脚1発止め(⇧⁘)→楔雪〜刹那駆け(⇨⁘➡)→月下連舞(刹那駆け中に ⁘⁘⁘)B▶楔雪〜刹那駆け(⇨⁘➡)→霞斬(刹那駆け中に ⁘) ダメージ86
ジンパチ	素盞鳴(⇨⁘⁘⁘) ダメージ69
オーガ	テペヨロトル(⇧⁘⁘⁘) ダメージ61
ジュン	鬼殺し(⇨⁘)→⁘→流燕〜彩華〜出雲(⇦⁘⁘⇨⁘)→水光颪(出雲中に ⁘)B▶水榮香月(⇨➡⁘⁘) ダメージ73
ジェイシー	①八門遁甲(⁘⁘⇦⇨⁘) ダメージ73 ②迅脚前掃十字把(⁘⁘⁘)→⁘→バーニングチョップ(⇨⁘⁘⁘)B▶疾歩連肘(⇩⬆⁘⁘) ダメージ98
ヘイハチ	奈落払い踵切り2発止め(⇨☆⇩⇧⁘☆⁘)→無双鉄槌(⇧⁘⁘) ダメージ74
ジン	計都〜前心(⇦⇨⁘⁘➡)→左回し突き〜右中段正拳突き(前心中に ⁘⁘) ダメージ88
カズヤ	魔神連震殴打2発止め(⇦⁘⁘)→踵切り(⇧⁘⁘) ダメージ66
アスカ	①鬼殺し(⇨⁘)→芭蕉颪2発止め(⁘⁘)→芭蕉颪(⁘⁘⁘)B▶日像鏡(⇨➡⁘⁘) ダメージ72 ②刈脚白縫い(⇨⁘⁘⁘)→芭蕉颪2発止め(⁘⁘)→芭蕉颪(⁘⁘⁘)B▶日像鏡(⇨➡⁘⁘) ダメージ111 ※3
リリ	ウイングニーキャノン(⇩⁘⁘)→⬇⁘→⁘→バックフリップ・スピニングエッジ1発止め(⇧⁘)→テンペスト(相手に背を向けて ⁘)B▶前ダッシュ〜エリゼ・ルブラアロンジ・カロコレ(⇦⁘⁘) ダメージ100

キャラクター	タッグクラッシュ回避後に使用するコンボ
ファラン	サイドキック～右掛け蹴り（⇗●●）→●→セットアップ～レフトフラミンゴ（⇨●）→フラッシングトライデント2発止め（⇙●）→オーバーヘッドストライク（⇗●）　ダメージ78　※4
シャオユウ	上歩掌拳～背向け（⇗●）→虎尾脚（背向け中に　●）→雀連砲（●⬇●）→双壁掌（⇨➡●●）Ⓑ▶加横架推掌（⇨➡●●）　ダメージ81
エディ／クリスティ	ベンリン～ヘランパゴ（⇦●●）→レヴァンタ（座り中に　●）→ベンリン～ヘランパゴ（2発目ディレイ）（⇦●●）→レヴァンタ～アウ・バチゥド～逆立ち～座り（座り中に　●●⇦⇨）Ⓑ▶レヴァンタ～ベンリン・プラダ（座り中に　●⇨●）　ダメージ93
フェン	旋陣小擒打（⇗●●）→獄寸靠（⇦●）　ダメージ80
レイ	①龍声中段脚（⇨☆●●●●●）　ダメージ64 ②咆犬牙突（⇨●●●）→●→転身連咆（●●）→背身跳水（相手に背を向けて　●●）Ⓑ▶昇流連脚（⇨➡●●）　ダメージ113　※5
リー	マーキュリードライブ（⇗●●●）→●→リアクロスパンチ～ミストステップ（⇦●⇨☆）→●→トリプルファングキャンセル～ミストステップ（⇦●●⇨☆）→ビューティフルスパンク（⇨●●）Ⓑ▶前ダッシュ～シルバーヒール（⇦●）→シルバーロー（⇩●）　ダメージ118
ポール	①瓦割り落葉（⇩●●●）　ダメージ69 ②震軍（●●）→鉄山靠（⇩●）　ダメージ80　※6
ロウ	ドラゴンラッシュ（⇦●●●）→ドラゴンサマー（⇨●⇧●）→前ダッシュ●→ギアエッジキック（⇨➡●●）Ⓑ▶ドラゴンストライクコンボ（⇨➡●●●）　ダメージ108
スティーブ	①イレイザーブロー（⇨⇨⇨●）→ブラスワン（（相手ダウン中）⇩●）　ダメージ52 ②ストレート～ボディ～ピーカブースタイル（●●➡）→ドレッドノートアッパー（ピーカブースタイル中に　⇙●）→フェイントレフトフック～フリッカー構え（⇗●【●●】⬅）→ホーカー・テンペストコンビネーション（フリッカー構え中に　●⇨●）Ⓑ▶ダックインレフトフック～フリッカー構え（⇨●●⬅）→ガゼルパンチ（ダッキング中に　●）　ダメージ97　※7
マードック	コングラッシュ2発止め（⇗●⇗●）→●→コンプレッサー（⇗●●）Ⓑ▶アンガーラッシュ・ヘッド2発止め（⇗●●）→クローザーストライク（⇗●）　ダメージ68
キング	ジャンピングニーリフト（⇙●）→ライトストレート～レフトアッパー（●●）→ローリングエルボーラッシュ（⇨●●●）Ⓑ▶ショルダータックル（⇨●）　ダメージ65
アーマーキング	キラーPKコンボ（⇗●●）　ダメージ52
ガンリュウ	電車道コンボ（⇗●●●）→電車道コンボ（⇗●●）　ダメージ77
ニーナ	①ディグリーズアタック・アサルト（⇗●●●）　ダメージ69 ②ディグリーズアタック・ハンター（⇗●●●）→カットスロート（⇩●）　ダメージ98　※8
アンナ	①コウトリーレインボー１発止め→●→●→サーバルブロー（⇨●●）Ⓑ▶アルテミスアロー（⇩⇗⇨●●）　ダメージ57 ②ラピッドストーム（⇗●●●●）→コウトリーレインボー１発止め→●→●→サーバルブロー（⇨●●）Ⓑ▶アルテミスアロー（⇩⇗⇨●●）　ダメージ110　※9
ヨシミツ	逢魔外法閃（⇦●●）→●→圧切薙（⇩●●⇩●）Ⓑ▶逢魔外法閃（⇦●●）　ダメージ82
ブライアン	ストッピング～ハイドクローラー（⇦●⇨）→リフトアッパー（立ち途中に　●）→ストマックブロー（⇗●）→●→ボアクラッシャー（⇨●●）Ⓑ▶ボアクラッシャー（⇨●●）　ダメージ83
ジャック6	①ピボットガン・ブラスター（⇨●●●）　ダメージ61 ②コサックコンボ5発止め（⇗●●●●●）　ダメージ88
クマ／パンダ	熊武爪（⇗●●）→●→ダブルワイルドビンタ（⇗●●）Ⓑ▶ハウリングベアー（⇦●●●）　ダメージ71
ロジャーJr.	特殊ステップ～チャージスタンプ（⇨☆⇩⇗●●ホールド）→カンガルースタンプ（⇙●）　ダメージ75　※10
ワン	虎蹲山～挑領（⇗●●）→●→●→蛇出洞（⇗●●）Ⓑ▶打突凶把（⇦●●●）　ダメージ80
ブルース	トリプルニーコンボ（⇦●●●）　ダメージ67
ペク	①ジャベリン（立ち途中に　●●● or ⇗●●●）→クラッディングコンビネーション（立ち途中に　●●）Ⓑ▶ストークスピン（⇨➡●●）　ダメージ86 ②フラミンゴメイルシュトローム（フラミンゴ中に　●●●●）クラッディングコンビネーション（立ち途中に　●●）Ⓑ▶ストークスピン（⇨➡●●）　ダメージ110
レイヴン	ミッシングリング（⇦●●●）→ハーケンキック（⇗●）　ダメージ75
ドラグノフ	サミング＆クリップ（⇦●●●）→立ち途中に●→スティレット（⇩●●）　ダメージ９０
デビルジン	①煉獄～飛空（⇗●●●⬆）→阿摩羅（飛空中に●）Ⓑ▶飛倉（⇨●）　ダメージ79 ②羅刹門・弐（⇦⇨●●⇗●）→武門双脚3発止め（●●●）Ⓑ▶馬頭螺旋（⇨➡●●●）　ダメージ85
レオ	①二郎担山（⇦●●）→⇗●　ダメージ60 ②外擺腿（●●●●）　ダメージ83
ザフィーナ	カラドボルグ（●●●）→ミョルニル（⇦●）　ダメージ103　※11
ミゲル	①ビートアッパー（⇗●●）→カッティング（⇗●●）→ビートチョッピング（⇗●●）Ⓑ▶ラウドアッパーコンボ（⇨➡●●）　ダメージ67 ②セパレーションフック（●●）→チョーキングピックアップ（⇗●●）　ダメージ80
ボブ	①ブレーツェルクラッシュ（⇦●●）→エスカロップエルボー（⇗●●）　ダメージ79 ②10連コンボ（2）（⇙●●●●）→トルネードミキサー（⇩●●●）　ダメージ117　※1
ラース	インパルスキック～SE（⇦●➡）→ライナースマッシュ（SE中に　⇗●）→アースバッテリー（⇩●）　ダメージ70
アリサ	①ダイナミックレンジ（⇦●●）→トリプルセッション１発止め（⇨●）→オプティマイザー（⇩●●）　ダメージ73 ②デイジーチェーン（⇗●●）→デストロイアクセス2発止め（⇨●●）　ダメージ73　※12

※1：相手が途中で投げなどを入力すると、10連コンボ（2）の後にコンビネーションビター2発止めで拾える。
※2：カンガルースタンプをダイビングローパンチ（⇩●）にすると、ダメージ67でタッグクラッシュ防止に。
※3：密着かつ軸がずれていない場合にしか安定しない。
※4：初段をレフトキックコンボ～右掛け蹴り（●●●）にすればダメージ96。
※5：密着かつ軸がずれていない場合にしか安定しない
※6：震軍を近い距離でヒットさせないと、交代で回避される。また、完全な背面からだと決まりにくい。
※7：完全な背面ではない場合（側面に近い背面）、ストレート～ボディが当たらなかったり、ドレッドノートアッパーが交代で回避されたりすることに注意。
※8：完全な背面ではない場合（側面に近い背面）、ディグリーズアタック・ハンターの3段目が空振りしやすい。
※9：側面に近い背面だと、⇩入れで回避される。
※10：カンガルースタンプをダイビングローパンチ（⇩●）にするとダメージ67でタッグクラッシュ防止に。
※11：サブナック１発止めにすれば、ダメージ92でダッグクラッシュ防止に。
※12：デイジーチェーンが遠距離でヒットした場合、キャラによっては交代で回避されるが、相手が投げで振り向く以外の行動をしていた場合にデストロイアクセスの初段が当たったときには、デストロイアクセス（⇨●●●）Ⓑ▶シュレッドアッパー（デストロイフォーム中に　●）まで確定し、ダメージは102。

各地で初心者講習会開催！ 今回のゲストはおなじみアノ人!?

勝つために!? 番長軍団野望珍道中記♪

毎度おなじみになってまいりました！ 今回は、またもや福岡はnamco博多バスターミナル店へ!! あの大人気イベント「初心者講習会 in博多」を開催するために"あの男"を召還したぜ♪ そう、地元を愛するナイスガイ「まったり」による講習を企画することができた！ 地元のため、ナムコのため、そして鉄拳を繁栄させるために立ち上がったぜ！ しかもニコ生放送を同時に行なうことにより、全国から遊びに来られなかった方々にも観戦してもらうことができた!! 来場＆試聴者二千人の実績は、さすがとしか言いようがなかったぜ！

覇道その二十三 地元ならでは!?

地元のみんなに育ってほしい！ そんな意気込みを持って彼は教壇に立った！ 当日は40名近い参加者に囲まれての講習になったぜ♪ 「勝つために」、「チェンジとは？」、「効率とは？」といった基本的なことを、すべてのプレイヤーに実際のプレイを交えつつ、分かりやすく教授していった！ しかも、今回のために用意したコンボまで披露（笑）。このコンボには、ニコ生の視聴者も含め震撼していたぜ！ 実戦に取り込んでくるやつらが現れるか楽しみだ！ そして、講習により学んだことを生かすため、シングルトーナメントも開催したぜ!! 当然初心者が数多く居るイベントだから"ハンデ戦"だ（笑）!! 羅段以上は片方のキャラをランダムにて決定！ 赤段以上は両方のキャラをランダムにて決定！ 神段以上は両方のキャラを番長か「まったり」が決定、という地獄のバトルになった（俺、メインキャラ以外使えないのに……）!!

そして一回戦から波乱が起きた！ 有力視された「スペシャルハンマー」、「まったり」が散っていくことに！ 何とか俺はジャックを引き当て、一回戦を突破することができたぜ♪ しかし、二回戦で終わったことは書くまでも無いか……。こういう場面では、マルチにキャラを使えるプレイヤーはさすがだ！ 「あね」、「みっつー」、「くりくん」といったプレイヤーが、難なく勝ち上がっていったぜ！ そして決勝は「みっつー」VS.「ゆーた」の試合に！

お互いギリギリの勝負だったが、1キャラだけ自キャラを使える「みっつー」のオーガが大爆発!! 「ゆーた」にプレッシャーを与え続け、相手の小さなコンボミスのスキを突いて見事優勝!! さすが「オーガ似のみっつー」と自分で言うだけのことはあるぜ！ おめでとう!! 初心者講習を終えての大会だったせいか、教えてもらったことを大会で実践しようとしていたのはさすがだった！ 特に交代のポイントやタッグクラッシュの避け方をうまく取り入れ、大会に臨んでいたのは素晴らしかった！ 今後もこういった機会を増やしていくぜ♪

いつもの二人でお送りしています♪ 見飽きたって言うな（笑）!!

多くのお客様が講習を聞き入っていたぜ♪

九州最強!? モチベは日本一！ 今後の活躍に期待だ!!

イケメン!! 鉄拳もイケメン!! 九州期待の星だぜ！

ホワイトボードを使い丁寧に指導中の「まったり」講師！

優勝おめでとう！ オーガに似ているか!?

月刊 鉄拳ミュージアム

東西聖地代表による最強決定戦予選が開催!!

namco 巣鴨店

前回惜しくも敗れてしまった東の闘士たち……今回は絶対に負けられない闘いにすべく、スペシャリストたちが集結したぜ！ ナムコ公認プレイヤー「ノビ」&「ユウ」はもちろん、eスポーツで活躍する「ペコス」、闘劇覇道の「AO」&「ラティン」、関東最強テコンドー使い「ぴでくん」、新宿の強人「トライバル」、前回東西最強決定戦代表「まんば」、関東屈指のジャック使い「影丸」、黒黒杯の総責任者「黒黒」などがエントリー！ 最強メンバーの布陣を敷き、西の闘士を待ち受けるべく集まった！ ここからさらに強者を選出する死闘が始まったぜ！

まずは各ブロックの代表を決定するため、リーグ戦が行なわれた。デスブロックもある中、Aブロックは「ラティン」と「ナゲット」が、Bブロックは「トライバル」と「AO」が、Cブロックは「ぴでくん」と「ノビ」が、Dブロックは「黒黒」と「Ser」が、Eブロックは「ペコス」と「ちるちる」が決勝の舞台に勝ち上がったぜ！ 今回も「ユウ」は声出し勢になってしまった……！ 頑張れ公認プレイヤー!! そして東の代表を決めるタイマンは「ペコス」VS.「ナゲット」、「ぴでくん」VS.「AO」、「黒黒」VS.「ノビ」、「ラティン」VS.「Ser」、「トライバル」VS.「ちるちる」となった！

決勝にふさわしいガチバトルの末に代表となったのは「ペコス」、「AO」、「ノビ」、「ラティン」、「トライバル」の超有名プレイヤーたち！ 今回東に勝利をもたらすべく頑張れ!!

東は「ユウ」がお茶の間へお送りしたぜ♪

あの「マタドール」も、ニコ生でお茶の間に笑いを与えたぜ！

東のメンバーはこうだ！ 次はリベンジするぜ!!

namco 大阪日本橋

一方、前回勝利を飾り強さを見せ付けた西側だが、今回も勝利を完全なものにすべくレジェンドプレイヤーたちが集結したぜ！ 鉄拳界のお目付け役「マタドール」、ブライアン使いのパイオニア「ブリブリ丸」、前回勝利の立役者「ニモ」「まこ竜」、「加齢」、日本有数の動体視力の持ち主「ティッシュもん」、名古屋の魔人「ぷー」、「とこや」、女キャラ使いのスペシャリスト「にっしん」などがエントリー！

前回の布陣に加えて、往年活躍し続けたレジェンドプレイヤーたちが集結したぜ!! こちらもブロックに分けての闘いになった！

各ブロックの代表は、Aブロックは「ニモ」、「マタドール」、Bブロックは「ダイナモ」、「ティッシュもん」、Cブロックは「ぷー」、「にっしん」が、Dブロックは「ブリブリ丸」、「ハイファナ」が、Eブロックは「まこ竜」、「とこや」がそれぞれ勝ち上がったぜ！ やはりレジェンドプレイヤー……全員決勝の舞台に残るとは……持っているものが違うぜ！ そして西の代表を決めるタイマンは「ブリブリ丸」VS.「ハイファナ」、「とこや」VS.「にっしん」、「ダイナモ」VS.「ティッシュもん」、「ぷー」VS.「まこ竜」、「ニモ」VS.「マタドール」となった！

だれが勝ってもおかしくないこのバトル！ 見事代表に輝いたのは「ブリブリ丸」、「にっしん」、「ティッシュもん」、「まこ竜」、「ニモ」のレジェンドプレイヤーたちとなった！ 今回も西の勝利を確実なものにしていこうぜ!!

「にっしん」も真剣なまなざしで勝利をつかみ取った！

「ティッシュもん」が久々に大会参加！ レジェンドの貫禄ありだ！

公認プレイヤーの「ノビ」は必然の勝利か!?

冬将軍到来!? 熱が冷めやらぬ両店舗

namco大阪日本橋店

大阪日本橋店に、またまた新たなコンテンツが！ 11月17日、あのカードゲームの殿堂である、【データカードダスステーション】がナムコ大阪日本橋店にやって来ました！ しかも設置台数は……な、何と24台！ 人気タイトルを集めた充実のラインナップ！ カード展示や最新情報、各種イベントなども盛りだくさん!! 専用のポイントカードをゲットして、ポイントが貯まったら、ハズレ無しのガラポン抽選にもチャレンジできます！ もちろん、大会も続々開催中です！

詳しいことはホームページをチェック……というか、今すぐお店にGO!!

<キリトリ>

アルカディア購入特典!

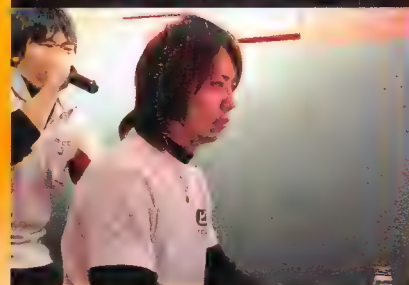
ナムコ大阪日本橋 景品ゲームプラス１クーポン

使用方法

①遊びたい景品ゲームを選ぶ
②スタッフを呼んで、このページを見せてね
③お金を投入したら、プラス１回サービス!

鉄拳ミュージアム

決勝は12月9日!

◆巣鴨代表◆

出場した闘劇では常に好成績を収める、大会に強い男「ペコス」、WGC世界2位、闘劇覇道と勢いの止まらない「アオ」、前回闘劇で活躍を見せた若手「ラティン」、全国最強クラスのニーナ使い「トライバル」、そしてナムコ公認プレイヤー、WCG優勝、鉄拳インストラクターと肩書きだらけの「ノビ」が代表だ！ 大阪勢を返り討ちにしてやるぜ!!

ニコニコ生放送でも放送予定!?

ツイッター情報

日本橋の情報はここから!
@namco_pombashi

の熱いバトル勃発！

namco

東西総本山決定戦 乞うご期待!!

◆日本橋代表◆

『鉄拳TT2アンリミテッド』日本初の鉄拳王「ブリブリ丸」、全国最強と名高い女性キャラ使い「にっしん」、日本だけでなく世界でも名高い強豪「テッィシュもん」、大阪最強クラスの三島使い「まこ竜」、ただ今絶賛成長中！若手プレイヤー「ニモ」がそれぞれ代表になったぜ！　チャンピオンの座を守るべく東京へ進出だ!!

http://ch.nicovideo.jp/channel/ch2525330

鉄拳ミュージアム限定放映!!

鉄拳ヒストリースペシャル

巣鴨店の大画面で、心おきなくお楽しみください!!

懐かしの映像が今よみがえる！

12月も巣鴨が熱い！

① 12月8日：東西最強決定戦前夜祭！
② 12月31日：鉄拳年忘れ紅白戦!!
③ マル秘女性プレイヤーオフ会も!!

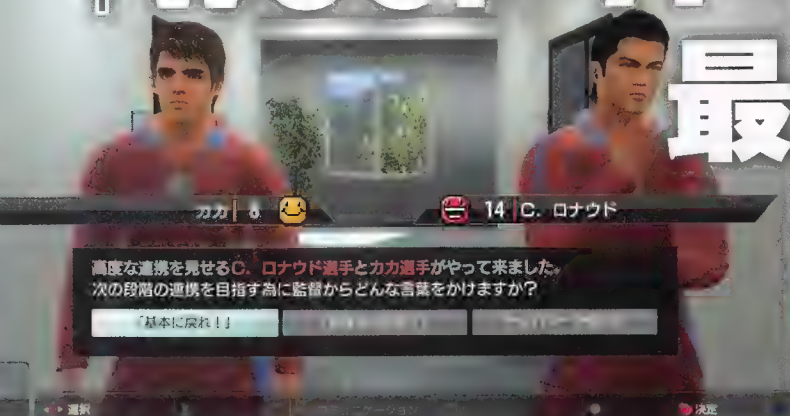
そのほかにもイベント盛りだくさん！

ニコ生も配信します!!

ツイッター情報
巣鴨の情報はここから！
@namco_sugamo

『WCCF 11-12』最速徹底攻略

『11-12』がいよいよ稼働開始！　今月は注目のKOLEをはじめとする各種レアカードのほか、一新されたチームスタイルの使用感も余すところなくお届けしよう。

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012

ワールドクラブ チャンピオンフットボールインターコンチネンタルクラブス2011-2012
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2012年冬
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

text= 早野リス、たてしゅ、マンモス丸谷

皇帝降臨
フランツ・ベッケンバウアー
KOLE King of Legend

国籍	ドイツ
所属クラブ	FCバイエルン・ミュンヘン
利き足	右
スキル	皇帝
チームスタイル	フリーロール
適正ポジション	後衛全域

■カード使用感

相手ドリブラーの突破を阻止する対敵動作、危険なスペースをカバーする能力がズバ抜けている。ドリブルで積極的にオーバーラップしてパスをつなぎ、ゲームを組み立てるのも得意なので中盤で使っても機能する。ロングフィードもピカイチで、カットしたボールをダイレクトで蹴って味方FWに通してしまうこともあるのだからスゴイ！

「フィールドを統べるドイツの皇帝」

プルガ再誕
リオネル・メッシ
MVP Most Valuable Player

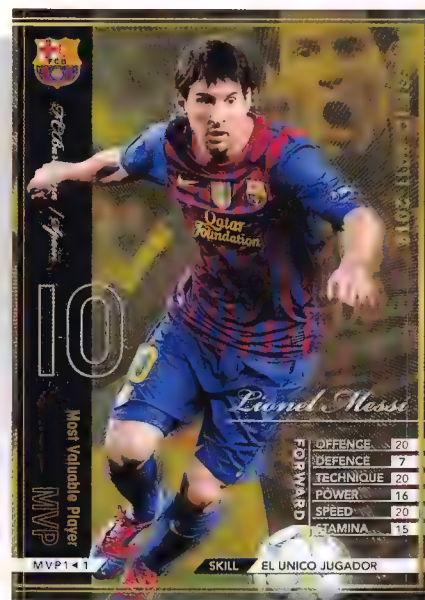
国籍	アルゼンチン
所属クラブ	FCバルセロナ
利き足	左
スキル	唯一無二
チームスタイル	キープレイヤー重視
適正ポジション	前衛中央

■カード使用感

トップスピードに乗ったときのドリブルの速さはもはや異次元の領域で、後方から追いかけてきた相手はまず追いつけない。右よりも左サイドのほうがよりキレ味鋭いフェイントを出して相手を抜きやすくなる模様。ウイングの仕事を任せるなら左サイドに配置し、右サイドで使う場合は中央にカットインして直接シュートを撃たせたほうがよさそうだ。

「バルセロナを駆ける奇跡」

WCCF情報局

新バージョンのCPUチームは、全体的に以前よりもやや強くなっている印象。特にレアカード化された選手の居るプレミアリーグレベル以上のチームが出てきた場合は要注意。CPUだからといってナメてかかると痛い目に遭うのでくれぐれもご注意を！（たてしゅ）

ATLE All Time Legends 徹底攻略

『11-12』に登場するATLEは全11名。ドイツ勢を中心をとする往年の名選手たちの特徴をズバリ伝授しよう!

GK オリバー・カーン

国籍	ドイツ
所属クラブ	FCバイエルン・ミュンヘン
利き足	右
スキル	ティターン
チームスタイル	フォアザチーム
適正ポジション	GK

驚異的な反応で至近距離からのシュートも弾丸ミドルもことごとく止めてしまう恐るべき守護神。敏捷性にも優れ、PK戦にも強いのでこれといった欠点が無い。これまで数度カード化されているが、歴代どころか、『WCCF』史上でも最強クラスのGKだ!

「バイエルンの巨神」

GK ジャン・マリー・パフ

足が飛び抜けて速いわけではないが、相手に向かって飛び出しながら至近距離のシュートをブロックするのがうまい。ハイボールの処理もしっかりとこなせる。

国籍	ドイツ
所属クラブ	FCバイエルン・ミュンヘン
利き足	右
スキル	驚異的な反応
チームスタイル	シュートセービング
適正ポジション	GK

DF マーティン・キーオン

相手FWにどんどんフォアチェックを仕掛けては強引にボールを奪い取る典型的なストッパー。闘争心あふれるディフェンスでチームを鼓舞する。

国籍	イングランド
所属クラブ	アーセナルFC
利き足	右
スキル	不沈要塞
チームスタイル	リトリート
適正ポジション	センターバック

DF ユルゲン・コーラー

1対1の勝負になっても簡単には抜かれないタイトな守備が持ち味で、味方のカバーリングもソツなくこなす、昔気質の職人肌のストッパーである。

国籍	ドイツ
所属クラブ	ボルシア・ドルトムント
利き足	右
スキル	鉄の統率力
チームスタイル	組織守備重視
適正ポジション	スイーパー

DF クラウス・アウゲンターラー

カバーリング能力はベッケンバウアーにも匹敵する実力の持ち主。鋭いタックルで相手ボールを奪い、前線へ正確なロングフィードを放つのも得意とする。

国籍	ドイツ
所属クラブ	ボルシア・ドルトムント
利き足	ダミー
スキル	カバースティール
チームスタイル	カバーリング重視
適正ポジション	センターバック、リベロ

DF ギド・ブッフバルト

長いリーチを生かして、狙いを定めた相手から次々にボールを奪い取る。ボディバランスにも優れ、相手に寄せられても簡単にはボールを失わない。

国籍	ドイツ
所属クラブ	VfBシュトゥットガルト
利き足	右
スキル	バイタルエリアの監視人
チームスタイル	マンマーク
適正ポジション	センターバック、フォアリベロ

MF ジュニーニョ・パウリスタ

相手をあっという間に置き去りにする高速ドリブルは圧巻。パスセンスも決定力も非凡だが、サイドよりも真ん中で輝く模様。トップ下付近で使いたい。

国籍	ドイツ
所属クラブ	CRフラメンゴ
利き足	右
スキル	止める術のないドリブル突破
チームスタイル	ドリブル重視
適正ポジション	セカンドトップ、トップ下

MF カルステン・ラメロウ

攻撃面ではあまり貢献しないが、中盤で相手の突破をことごとく遮断する。センターバックとして使っても十分に機能し、攻守の切り替えもズバ抜けて速い。

国籍	ドイツ
所属クラブ	バイヤー04レバークーゼン
利き足	右
スキル	絶対的なマンツーマン
チームスタイル	マンツーマンディフェンス
適正ポジション	ボランチ、フォアリベロ

MF シュテファン・エッフェンベルク

トップ下で起用すると次々に好パスを配球し、自らも積極的に味方のパスに合わせてゴール前に飛び込む。CKも得意で、時としてアシストを連発する。

国籍	ドイツ
所属クラブ	FCバイエルン・ミュンヘン
利き足	右
スキル	敵陣制圧
チームスタイル	チャンスメイク
適正ポジション	トップ下、インナーハーフ

FW テディ・シェリンガム

足がやや遅いので一見使いにくそうだが、それを補って余りあるポストプレイやフェイント足技を持っている。ヘディングも含め、シュート精度も申し分ない。

国籍	ドイツ
所属クラブ	マンチェスター・ユナイテッドFC
利き足	右
スキル	ゴールの名探偵
チームスタイル	ポストプレイ重視
適正ポジション	CF

FW オリバー・ノイビル

密集地帯でもまったく苦にせず、素早い身のこなしで相手をかわしてゴールを量産する。相手から見ればまるでウナギのように捕まえにくい厄介な存在だ。

国籍	ドイツ
所属クラブ	バイヤー04レバークーゼン
利き足	右
スキル	フロントモーター
チームスタイル	チャンスメイク
適正ポジション	FW全域

WCCF情報局 「11-12」のCPUチームは、印象としてこちらのGKの飛び出しを察知して早めにシュートを放つことがある。今回はCPU戦でも随所にアツい駆け引きが繰り広げられそうだ!(たてしゅ)

WOS World Superstars 徹底攻略

ヨーロッパ国籍以外の選手が対象のWOS。ブラジル人&アルゼンチン人選手を中心に、16名のスター選手がノミネート!

GK ジュリオ・セーザル

シュートへの反応が良いのはさすが。キャッチングへの意識が高く、ベテランらしい安定感あるゴールキーピングが持ち味。積極的に飛び出すよりも、どっしりと構えて相手のシュートを防ぐことに強みがある印象。

所属クラブ	FCインテル・ミラノ
スキル	連携を断つコーチング
チームスタイル	組織守備重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
9	20	14	16	13	11	83

DF ダビド・ルイス

ポジショニングの良さやプレスにいく速さが優秀なプレッシングが得意なセンターバック。現実でもチェルシーの一員としてヨーロッパの大舞台で活躍したディフェンスさながらの能力を見せてくれる。激しいチェックが持ち味。

所属クラブ	チェルシーFC
スキル	ハイプレッシャー
チームスタイル	プレスディフェンス

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
11	17	16	15	15	15	89

DF チアゴ・シウバ

『09-10』で排出されたレギュラーカードが大人気の彼。さすがにスピード、パワー、インテリジェンスなどなど、すべての能力が高水準で、あらゆるタイプのFWと勝負できる。現役最高クラスのDFで、バランスの良さがウリ。

所属クラブ	ACミラン
スキル	パーフェクトスティール
チームスタイル	インターセプト重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
11	19	12	18	16	16	92

DF ルシオ

以前は攻撃意識が高すぎて困った事をたびたび起こす問題児カードだったが、守備意識、特にポジショニングがセーフティ志向になっておりDFとしてかなり使いやすくなっている。競り合いの強さは最高レベルである。

所属クラブ	FCインテル・ミラノ
スキル	アタッキングブロック
チームスタイル	リトリート

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	19	13	19	13	16	92

DF ダニエウ・アウベス

代名詞ともいえるドリブル突破の切れ味が前作よりアップしている。オーバーラップ発動中のドリブル&フリーランが非常に強烈。MVPカードと見まごうばかりのカード数値なさがらに、今バージョンでもその能力を披露しそう。

所属クラブ	FCバルセロナ
スキル	地を滑るマイナスクロス
チームスタイル	プルバック重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	12	14	16	18	19	95

DF マルセロ

ドリブル突破からのカットイン、精確なクロスは一流のウインガーのそれ。帰陣の意識もほかの攻撃系サイドバックよりは優秀で使いやすい。どうせレア枠を割くなら最前線の左ウイングなど決定的な局面で用いたい。

所属クラブ	レアル・マドリーCF
スキル	リスクチャレンジ
チームスタイル	オーバーラップ

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	13	16	14	17	17	92

MF ヤヤ・トゥーレ

平時は短いパスでボールを散らすのが基本だが、まれにドリブルでの強引な突破を見せる。キープレイヤー時はその傾向がとくに顕著。そしてミドルシュートの破壊力は随一なので、ワントップ下で起用するのも面白い。

所属クラブ	マンチェスター・シティーFC
スキル	猛攻の号令
チームスタイル	全員攻撃

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	14	15	19	13	16	92

MF アントニオ・バレンシア

右サイドをドリブルでえぐってクロスを供給、というプレイに特化した純然たるサイドアタッカー。同僚であり同ポジションのナニに今イチ感があるため、ユナイテッド中心のチームでは彼が台頭する可能もある。優良カードだ。

所属クラブ	マンチェスター・ユナイテッドFC
スキル	右サイドの稲妻
チームスタイル	ドリブル重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	10	15	15	18	15	88

MF エルナネス

中盤の底とトップ下、両方を本当の意味でこなせる万能系MF。総合力が求められるイングランドやオランダ型のセンターハーフでも十分に機能しそう。PKが専用モーションで再現されているなど、演出面も恵まれている。

所属クラブ	SSラツィオ
スキル	両足から繰り出すパス
チームスタイル	ショートパス重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	11	18	15	15	16	91

MF ハビエル・マスチェラーノ

ボールを奪取した後のパスがリバプール時代より向上。MFとしては文句のつけようのない守備力で、アンカーやフォアリベロで使うのがもっとも彼の能力が活きるようだ。精神力も強そうでキャプテンシーにも恵まれていそう。

所属クラブ	FCバルセロナ
スキル	ロングディレイ
チームスタイル	ディレイディフェンス

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	18	14	16	14	17	91

MF ガリー・メデル

相手を追いかけ回してボールを奪う執念が最大の特徴。守備専門のアンカーが適任だがサイドバックとしても機能する。パサーでは無いためオフェンス面での能力に不満が残るものの、チームの中心となれる能力を持つ。

所属クラブ	セビージャFC
スキル	ブルファイティング
チームスタイル	ハードプレスディフェンス

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	16	13	14	14	20	89

FW ジェルビーニョ

ドリブル突破で作ったチャンスを確実に決められる決定力を持ったアタッカー。雑なイメージのあるアフリカ系のFWの中ではかなり器用で使いやすい、。正直なところ現実での彼よりもはるかに能力は上のような気がする。

所属クラブ	アーセナルFC
スキル	カッティングエッジ
チームスタイル	ドリブル重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
17	8	15	14	18	16	88

FW セルヒオ・アグエロ

スタミナやパワーなど弱点は改善されている。現実ではトップ下もやっていたが、ゲーム内ではその得点能力をフルに生かすため、FWでの起用を推奨する。ヘディングは下手ではないが、引き気味の位置から決定力を見せつけよう。

所属クラブ	マンチェスター・シティーFC
スキル	スペーススナッチャー
チームスタイル	ドリブル重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	4	16	17	19	15	90

FW ハビエル・エルナンデス

一試合通して効果的な突破を行なえる能力を身につけた。スーパーサブの適性は戻ったままなのでベンチメンバーとしての価値も高い。とはいえ圧倒的なドリブル能力を持つ訳でなくワンタッチゴーラーとしての能力が本質。

所属クラブ	マンチェスター・ユナイテッドFC
スキル	ハリスコの真珠
チームスタイル	シャドーストライク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	5	14	15	16	14	83

FW アレクシス・サンチェス

ドリブルや決定力に関して超一流の能力を持つチリのアタッカー。クロッサータイプではないため、利き足でシュートを放てる左のセカンドトップがおそらくもっとも得意だろう。パスを出すトップ下としての適正もあるようだ。

所属クラブ	FCバルセロナ
スキル	インティライミ
チームスタイル	降臨

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	7	17	14	18	15	90

FW ゴンサロ・イグアイン

決定力はイグアイン史上最高。キープ力も向上している。アシストの意識は下がっているので右サイドよりもFWとして起用したい。アルゼンチンの選手としてメッシとコンビを組むのはアグエロに代わり彼になる可能も?

所属クラブ	レアル・マドリーCF
スキル	無類の決定力
チームスタイル	フィニッシュワーク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	6	17	15	18	14	89

WCCF 情報局

新バージョンではシュートがポストに当たるなどしてルーズボール状態になる場面をよく見かける感がある。そこで注目したいのがFWのこぼれ球に対する反応速度。反応が速いストライカーが味方に居れば、万が一最初のシュートチャンスを逃してもフォローしてくれる確率が格段に増すのだ。(たてしゅ)

徹底攻略

ヨーロッパ国籍のスターが登場するEUS。おなじみの顔ぶれが並ぶ中、ルーニーなど大幅に能力がアップした選手もいるぞ。

GK マヌエル・ノイアー

現在世界で最も能力が高いGKと言われるノイアー。本作でもその能力は十分だが、さすがにATLEカーンと比べるとパンチ力に欠けるのは致し方ないところか。飛び出しとセービングどちらもバランスよくこなす堅実なGK。

所属クラブ	FCバイエルン・ミュンヘン
スキル	難攻不落
ゲームスタイル	シュートセービング

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
9	19	11	18	13	12	82

DF マッツ・フンメルス

ストッパータイプのDFなのにフィードが得意というのは十分な個性といえるだろう。ピケと並んでセンターバックから試合を組み立てられる視野を持ち、使っていて楽しい。高さも充分で、リスタートで得点に絡むことも。

所属クラブ	ボルシア・ドルトムント
スキル	後方の司令塔
ゲームスタイル	ロングパス重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	18	14	17	12	15	88

DF ジェラール・ピケ

「ヘディングとフィードが良いけどフィジカルはイマイチ」という本作の評価を覆す完璧な能力。ペペやセルヒオ・ラモスのように圧倒的なスピードは無いが、足元もうまいのでフォアリベロとしてもかなり機能する。

所属クラブ	FCバルセロナ
スキル	全射程フィード
ゲームスタイル	ロングパス重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	19	16	17	14	17	95

DF ペペ

数の少ないスピードタイプのセンターバックとして頼もしい能力を発揮。高さは感じないが、こと対ドリブル能力では彼をおいて右に出るものはいないのではないか、と思う。ただしファウルが多いのは相変わらず。

所属クラブ	レアル・マドリーCF
スキル	食人鬼のタックル
ゲームスタイル	個人守備重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
11	18	13	18	16	16	92

DF セルヒオ・ラモス

もともとセンターもできるサイドバックとして人気のあった彼だが、今回はよりセンターバックとしての能力を強調されている印象。対クロスへのポジショニングには不安があるが、純粋なジャンプ力は高く、セットプレーでも活躍。

所属クラブ	レアル・マドリーCF
スキル	サイドの聖域
ゲームスタイル	プレスディフェンス

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
12	19	13	18	16	17	95

DF ジョルディ・アルバ

今日ではバルセロナで超攻撃的サイドバックとして鳴らす彼。ただし若手のサイドバッカーにありがちな独善的なプレイが少ない。スキル名にも表れているペナルティエリア左からの爆速フリーランニングは一見の価値有り。

所属クラブ	バレンシアCF
スキル	ダイアゴナルイン
ゲームスタイル	ドリブル重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	12	16	12	18	16	89

MF ダビド・シルバ

『10-11』ではハンパない無双カードとして巷を沸かせていたが、今回はやや能力が抑えられている印象。ドリブルより2トップ下の左右インナーハーフや1トップ下としてパス出しからフィニッシュに絡む動きに妙味がある。

所属クラブ	マンチェスター・シティーFC
スキル	フィニッシュワークの旗手
ゲームスタイル	コンビネーションプレイ

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	8	19	12	18	16	91

MF アンドレア・ピルロ

ここ2年スタミナが抑えられ気味だった印象のある彼だが、ここにきてスタミナアップ。中盤のダイナモとして精力的な働きを見せる。パスマスターとしての輝きは周知の通りで、コーナーキックも恐らく最高レベルだ。

所属クラブ	ユベントス
スキル	精確無比のサイドチェンジ
ゲームスタイル	逆サイドアタック

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	14	19	12	12	16	89

MF アンドレス・イニエスタ

強いです。完。と書くとミもフタも無いが、左のインナーハーフ、あるいは下がり気味のセカンドトップ、トップ下として最高の動きを見せる。ちなみにセレブロとはミュータント発見装置……、ではなくスペイン語で「脳」の意味。

所属クラブ	FCバルセロナ
スキル	エルセレブロ
ゲームスタイル	チャンスメイク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	11	20	12	17	17	95

MF シャビ

世界に名を轟かせるバルセロナのテクニシャンは、前線よりも中盤から長短のパスで攻撃を組み立てるのが得意。特に中央でゲームメイクを発動させた時のパス出しはほかの選手では得られない小気味よさがある。

所属クラブ	FCバルセロナ
スキル	展開のクラック
ゲームスタイル	ゲームメイク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	13	20	13	14	18	96

MF メスト・エジル

完璧すぎるが故に目立たないのは相変わらず。どこに置いても納得のプレイを披露するが、規格外のプレイは無い、というより選択しない、と言った方が正しいのだろう。中盤前、もしくはセカンドトップが得意テリトリーである。

所属クラブ	レアル・マドリーCF
スキル	スモールの崩し
ゲームスタイル	ショートパス重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	7	19	13	18	16	91

FW ロビン・ファン・ペルシー

まさにロビンスペシャル。強すぎて相手が「ハハッ」と手を上げるレベルの選手。ブーメランのようにゴール隅へ飛んでいくシュートは圧巻の一言で、過去の有名MVPカードと比べてもそん色無い。左からのクロスもマル。

所属クラブ	アーセナルFC
スキル	フロントライフル
ゲームスタイル	フィニッシュワーク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
20	5	18	16	17	13	89

FW マリオ・バロテッリ

ドリブルで突っかけて止められる、あるいは簡単なシュートを宇宙に放つ事にガッカリしてはいけない。ヘディングに関しては時としてキーパーの上から決める力強さを持っている。今回のレアでは意外性ナンバーワンかも。

所属クラブ	マンチェスター・シティーFC
スキル	アンストッパブル
ゲームスタイル	[illegible]

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	5	17	18	16	13	88

FW ウェイン・ルーニー

僕らの最強ルーニーがやってきた、ヤァヤァヤァ! マンUファン感涙の突破能力、シュート能力。そして謎の空中戦能力。すごすぎる……、すごすぎるぜ……。前線のポジションならどこでもOKでクロスもうまい。まさに白いペレである。

所属クラブ	マンチェスター・ユナイテッドFC
スキル	オーバーザワールド
ゲームスタイル	フィニッシュワーク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
20	8	18	18	15	17	96

FW ズラタン・イブラヒモビッチ

ズラタンはズラタン。シュートよし、パワーよし、パスよし、遅いのに突破力よしと相変わらず最高のセンターフォワード。さらに今回はスタミナのオマケつき。チームスタイルのハイタワーを使った放り込みサッカーも楽しい。

所属クラブ	ACミラン
スキル	[illegible]
ゲームスタイル	ハイタワー

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
19	3	19	20	15	15	91

FW クリスティアーノ・ロナウド

現実では昨年、サッパリ侍だったフリーキック精度だが、本作のスキルはフリーキック重視。今までと変わらぬ超絶FKを見せてくれる。ほかは年々、CFとしての精度が上がっている印象。とはいえMVPの彼は超えないか?

所属クラブ	レアル・マドリーCF
スキル	曲射の弾道
ゲームスタイル	プレースキック重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
20	5	19	19	19	15	97

U23S Under23 Superstars 徹底攻略

23歳以下の選手で構成されるU23S。パトなどのメジャー選手など多士多才。中でもおすすめはチアゴ・アルカンタラだ。

MF アーロン・ラムジー

パスセンスの高い攻撃的MF。シュートレンジまで上がっていくようなことは少ないので、守備でもそれなりには貢献できる。玉離れがよく、これといった欠点がないので、チームには組み込みやすい。若手の多いアーセナルにおいて、また新たな輝きを見せてくれるだろう。

所属クラブ
アーセナルFC
スキル
勝利のタクト
チームスタイル
スルーパス重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	11	17	13	15	15	85

MF タカシ・ウサミ

レギュラーカードとしては今一つといった評価だが、こちらのレアカード版は決定力をはじめとした能力が総合的にアップしている。中盤より前なら中央、サイドを問わずある程度機能するようだが、左のセカンドトップとして決定機に絡ませるのがもっとも楽しさがあるかも。

所属クラブ
FCバイエルン・ミュンヘン
スキル
ラートバル
チームスタイル
ドリブル重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
14	6	16	12	16	12	76

MF ニコラス・ロデイロ

ウルグアイ国籍の気鋭で、アヤックスから現在ではブラジルのボタフォゴでプレイする。チームスタイルとしてフリーロールを持つので一見して独善的な選手として捉えられがちだが、実はパス出しに妙味がある正統派テクニック系MF。スタミナは数値よりもある印象。

所属クラブ
AFCアヤックス
スキル
創造のフリーマン
チームスタイル
フリーロール

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
16	3	17	12	16	14	78

FW パト

若きベテランとして今回も活躍しそう。判断力、特にスルーパスを出すタイミングと精度は絶妙。スタミナが減りにくくなったのが最大の強化点。これにより一試合を通して活躍することができるようになった。突破力のあるFWとしてはもちろん、MFとしても今回は活躍しよう。

所属クラブ
ACミラン
スキル
独奏者
チームスタイル
ドリブル重視

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
18	3	18	14	18	15	86

MF チアゴ・アルカンタラ

個人的には今回最高の驚きをもたらしたカード。前線ではふわりとしたスルーパスをFWの足元に送り、後ろ目の中盤ではよどみなくパスを散らす。現実では「シャビ二世」との呼び声が高いが、むしろ使いやすさは上かも。すごく分かりやすく例えるなら、守れてバテないグディ。

所属クラブ
FCバルセロナ
スキル
変幻自在のパス
チームスタイル
ミックスパスワーク

OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	TOTAL
15	11	18	12	15	15	86

U23Sはこう使え!

今まではレアカードの中でやや人気がなかった「YongStar」カテゴリだったが、今回の「U23S」は存在感を発揮しそう。特にチアゴ・アルカンタラは人気のバルセロナ所属でスペイン人と、多くのデッキで愛用されそうな気配だ。また、新鮮さは無いがパトも彼のカードの中では恐らく最高の能力をほこる。偉大なるACミランの中軸として、イブラヒモビッチとともに巷を騒がせそうだ。ウサミはほか日本人との特殊連携に期待。化けそうな可能性を秘めるが……?

『WCCF 11-12』稼働記念 『WCCF』座談会

ついに来ました『11-12』稼働! 俺たちの最強カードをチェキラ!!

早野リス ついに『11-12』稼働です。バンザイ! という訳で、早くもキャラランク座談会始めます。とりあえずFWの最強はファン・ペルシーとルーニー。この2枚は過去の最強カードと比較しても遜色ないですYO。異論は認めないYO。

マンモス丸谷 なんで急にDJキャラになってるのかは置いといて、異論無いッス。

早野リス ルーニーは正直言って僕のマンUファン補正が入ってるからSSSに推すのはちょっと抵抗あるんだけど。今までと同じようにシュート外す時は外すし。

たてしゅ いやでもSSSで良いと思います。だいたいヘディングが入るルーニーって時点でやばい。

早野リス ATLE勢はたてしゅ先生の担当なんだけど、そっちはどうなんDEATH?

たてしゅ ノイビルはSSSで。

早野リス&マンモス丸谷 ええーっ。

たてしゅ いやマジで。

早野リス まぁ確かに対戦でやられたけど。でもSSSってMVPのC.ロナウドレベルって事だYO?

たてしゅ 大丈夫。マジで、SSS、ある。

マンモス丸谷 SSクラスは……、まぁいつものメンバーッスね。プラス、シェリンガム。

たてしゅ 十分強いですよ。足元が下手なイメージな無いですね。

早野リス Sクラスは……、ジェルビーニョとイグアインが意外に良い。アグエロはちょっと下がったかな。前までは十分SSクラスだったけど。

マンモス丸谷 バロテッリはすっげー強くなりましたよ! とても使えるッス!!

早野リス 前よりは……、ね。型にハマッた時はすごいんだけどなぁ。

たてしゅ ところでファン・ペルシーについて言及がありませんが。

マンモス丸谷 強いッス。

早野リス 強い。問答無用。ヘディングが強いかどうかまでは分からなかったけど、飛び抜けてる。

たてしゅ では現状で最強はファン・ペルシーって事で異論は無さそうですね。

『11-12』FWランキング

ランク	選手
SSS	ファン・ペルシー、ルーニー、ノイビル
SS	C.ロナウド、メッシ、シェリンガム、イブラヒモビッチ
S	ジェルビーニョ、アグエロ、イグアイン
?	バロテッリ

今バージョンの目玉カードであろうファン・ペルシー。現実の昨シーズンでは長らく斜陽をささやかれたアーセナルにおいて、圧倒的な得点能力を発揮していた。

WCCF情報局 レア化した選手は過去バージョンも強化!? レアカードに選ばれる選手はもともといい選手で「WCCF」でも強い、といってしまえばそれまでだが、今バージョンはその傾向が特に強いように感じる。とくにエルナネス、ガリー・メデルといった初レア化した選手に関しては過去のレギュラーカードをいま使ってみると、排出されたバージョン時よりもいい動きを見せてくれることが多い(バロテッリは例外)。(マンモス丸谷)

新しくなったチームスタイルを極める!! オフェンス編

一新された戦術を知ることが『11-12』を制する鍵になる!?

最大三つまで同時発動が可能（オフェンス、ディフェンス、サポートに分類された戦術を各一つずつ。同系統の同時発動は不可）になったうえ、チームスタイルの総数、一部過去選手をキープレイヤーにした際のスタイルまでもが変化した『11-12』。今回はその変化したチームスタイルをすべて掲載する。

まずオフェンス系のチームスタイルだが、個人の能力をアップさせるもの（キープレイヤー重視、ドリブル重視など）の効果が分かりやすくなり、使いやすくなった印象が強い。逆に各種パス系の戦術に代表される、複数の選手に影響を与える系統のチームスタイルはやや機能しづらい傾向にある。ただこのタイプのチームスタイルは連携線がつながる、特殊能力が育つなどチームが成長していくと問題が解決されることがほとんど。対戦相手との相性だけでなく、チームの成熟度にあわせて戦術を変えるようにしていきたい。

パスワーク系のチームスタイルはやや使いづらいものの、出して と受け手で連携線がつながりやすい。このパスによる連携強化は従来のシリーズよりも強調されている感がある。

おすすめ! ドリブル重視

バージョンの変化になって強力になったと思われる、ドリブルでの突破を最大限に活かせるチームスタイル。能力の高い選手や1対1のマッチアップが多いサイドアタッカーに発動させると非常に有効。

おすすめ! ワンタッチパス重視

チーム全体の球離れがよくなり、攻撃時にボールがスムーズに回るようになる。ボールをキープして攻めるドリブル重視とは対の戦術になっているので、個人能力で崩せない相手と遭遇した際に使うといいだろう。

おすすめ! ハイタワー

自軍がボールを持つと発動者（おもに大型FW）に向けてどんどんボールを供給しようとする。発動者にボールをキープする力があればロングパスから一気にチャンスを作ることが可能。時間がないときの逆転の手段としても有効。

チームスタイル名	主な選手			使用感
アーリークロス重視	ミハル・カドレツ	マイコン	アツト・ウチダ	その名の通りアーリークロスを意識が強化される。布陣によってはCFへのロングフィードを連発する事もある。
キープレイヤー重視	リオネル・メッシ(MVP)	アレックス・テイシェイラ	アンヘル・ディ・マリア	キープレイヤーにボールが集まりやすくなり、選手の能力もアップする。組み立てが雑になる事もあるので注意。
逆サイドアタック	アンドレア・ピルロ(EUS)	シャビ・アロンソ	ジョアン・モウティーニョ	サイドチェンジのパスの意識が高まる。ピッチの中央に置いても発動し、以前よも蹴る頻度が増えた感がある。
クロス重視	ジェイムズ・ミルナー	アシュリー・ヤング	アンドレイ・アルシャビン	発動した選手がクロスを蹴るプレイをより意識するようになり、精度や球速がよりアップする効果を及ぼす。
ゲームメイク	シャビ(EUS)	ジャック・ウィルシャー	フェルナンド・ガーゴ	中盤の玉離れが良くなり、長短を織り交ぜたパスが繰り出される。前バージョンのような万能感は感じられないが…?
コンビネーションプレイ	ダビド・シルバ(EUS)	アリエン・ロッベン	フランク・リベリー	全員が通常よりも味方との距離をより縮めた状態で、ボールをつなぐプレイを優先するようになる印象だ。
シャドーストライク	セルヒオ・アグエロ(WOS)	タカシ・イヌイ	ボージャン・クルキッチ	使用者が後方から飛び出してボールを受ける動きを意識するようになる。ポストプレイとは正反対の戦術だ。
ショートパス重視	エルナネス(WOS)	メスト・エジル(EUS)	サミル・ナスリ	ショートパスの精度、頻度が上がる。使いやすい戦術だがロングパスが得意な選手の個性は発揮させにくくなる。
スルーパス重視	アーロン・ラムジー(U23S)	ミラレム・ピアニッチ	ケンゴ・ナカムラ	読んで字のごとく、スルーパスをより意識して狙うようになる。連携が悪いコンビだと効果が薄くなる印象だ。
全員攻撃	ヤヤ・トゥーレ(WOS)	ミヒャエル・バラック(09-10)	リオ・ファーディナンド(08-09)	チーム全員の攻撃意識が飛躍的に上昇。守備はザルになるが、劣勢時の切り札として使えるレベルにはなった。
ダイレクトプレイ重視	トンマーゾ・ロッキ	フレディ・グアリン	フレディ・グアリン	ボールをダイレクトなパスで繋ごうとするプレイ頻度が目に見えて上がる。連携が悪いと危険を招くことも。
チャンスメイク	オリバー・ノイビル(ATLE)	シュテファン・エッフェンベルク(ATLE)	アンドレス・イニエスタ(ATLE)	ボールを持ったときに、ラストパスや敵陣を崩すためのパスを優先して蹴るようになる効果があるようだ。
ドリブル重視	ジュニーニョ・パウリスタ(ATLE)	ジェルビーニョ(WOS)	アントニオ・バレンシア(WOS)	使用者がボールを持つとドリブル突破を優先するようになる。以前より妙に使いやすい。
ハイタワー	ズラタン・イブラヒモビッチ(EUS)	マイク・ハーフナー	エディン・ジェコ	発動させた選手に向かって、ボールを持った選手がハイボールをどんどん蹴り込むようになるシンプルな戦術。
パワープレイ	フランソワ・モデスト	マヤ・ヨシダ	ブラニスラフ・イバノビッチ(09-10)	ハイタワーと似たような効果だが、DFの選手が攻撃に参加しやすくなるようだ。カウンターに注意したい。
フィニッシュワーク	ロビン・ファン・ペルシー(EUS)	ウェイン・ルーニー(EUS)	ゴンサロ・イグアイン(WOS)	ゴール前での決定力が上がる……が、決まるかどうかは発動者と相手GKの基本能力に依存する部分が高い。
フリーロール	フランツ・ベッケンバウアー(KOLE)	ニコラス・ロデイロ(U23S)	アレッサンドロ・デル・ピエロ	使用者がよりテクニカルなプレイをしやすくなる印象。以前のファンタジーアに該当するものだと思えばいい。
プルバック重視	ダニエウ・アウベス(WOS)	ヘスス・ナバス	ジェルビーニョ	切り込んでのマイナスクロスを使うようになる。玉離れは悪くなるが、ドリブルの威力は上がる模様。
ボールキープ	チアゴ・アルカンタラ	アレッサンドロ・ロジーナ	クレーベル	以前のパワーボールキープに近い能力。キープ力がアップするようだが長所が分かりづらく、正直使いづらい。
ポストプレイ重視	テディ・シェリンガム(ATLE)	マキシ・ロペス	フェルナンド・トーレス	ポスト役の選手がボールを受けると、少ないタッチ数で周囲の味方にパスを出す動きを優先する効果がある。
ミックスパスワーク	チアゴ・アルカンタラ(U23S)	アリエル・イバガサ	ミケル・アルテタ	長短まじえたパスで相手の守備網を崩す意識が強くなる。中盤にパスのうまい選手が多いと見栄えがして楽しい。
ミドルシュート重視	クリスティアーノ・ロナウド	ベスレイ・スナイデル	フランク・ランパード	ミドルシュートが打てるような位置取りを心掛けるようになる。シュート精度の高い選手が多いと脅威になる。
ムービングパスワーク	ダビド・ビジャ	ズラタン・イブラヒモビッチ	シンジ・カガワ	パス回しにサイドに開く動きやスペースへの飛び出しが加わる。機能させるにはチームを熟成させる必要がある。
ラインブレイク	ロベルト・ソルダード	ディエゴ・ミリート	ハビエル・エルナンデス	FWの相手ディフェンスラインの裏へ飛び出す意識が高まり、同時にボールの受け方もよりうまくなるようだ。
ロングパス重視	ジェラール・ピケ(EUS)	マッツ・フンメルス(EUS)	ジョレオン・レスコット	パスに自信がある選手のロングパスの頻度が上がる。ロングパスを蹴る気のない選手にはあまり影響はない。
ワンタッチパス重視	シャビ	アンドレス・イニエスタ	トマス・ミュラー	すばやいパス回しでチャンスを作ろうとする。ダイレクトプレイよりは性急な動きはしないので使いやすい。

ファタジスタ受難の時? MFの役割を整理せよ

早野リス　それではMFキャララランです。たてしゅ先生、エッフェンベルグは結局どうなの？

たてしゅ　大丈夫。マジで、SSS、ある。

早野リス&マンモス丸谷　えええっっ。

たてしゅ　ATLEでいうと中央で起用する事を前提にしてジュニーニョ・パウリスタはSS、ラメロウはパスは残念だけど、守備力だけでSはあります。

早野リス　僕が触った感じではイニエスタが相変わらずのSS。今回も安定のイニエスタブランドでした。あと目玉がチアゴ・アルカンタラ。なんか異常にイイ。シャビが霞んじゃう。

マンモス丸谷　上の説明の「守れるグティ」ってすごいッスね。分かりやすすぎる。

早野リス　プレイスタイルは全然違うけど、前のバージョンのアフェライみたいな感じ。バルサの中では若造が一番使いやすいじゃん！　っていう。まぁ、イニエスタを除けばですけど。イニエスタは別格。プロフェッサー・X状態だから。

マンモス丸谷　ピルロは相変わらずッスね。スタミナアップがうれしい。個人的にはシャビのSランクはむしろランクアップなんじゃって気がします。

早野リス　シャビは守備力も含めたトータルバランスで言えばSSなんだけど、元の選手が偉大すぎるだけに、もっと多くを期待しちゃうというか。

たてしゅ　シルバがランクDOWN。

早野リス　前バージョンでは無双キャラだったけど、ちょっと影が薄くなったかも。エジルは相変わらず使いやすい。相対的にランクアップという感じ。レギュラーカードにも面白いのがありそうですね。

『11-12』MFランキング

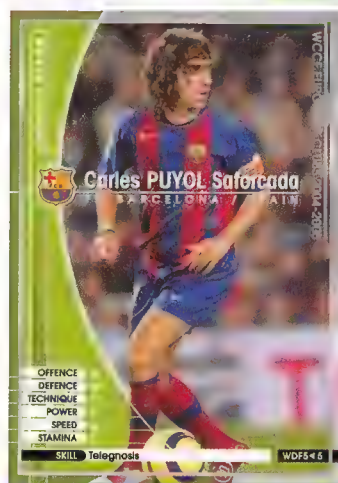
ランク	選手
SSS	エッフェンベルグ
SS	パウリスタ、イニエスタ、チアゴ・アルカンタラ
S	シャビ、ピルロ、エジル、ラメロウ
A	シルバ

WCCF情報局　極端な戦術はリスクも高い?　チームスタイルを発動した際に目に見えてチーム全体の動きが変わる攻撃は、ハマると試合を終わらせられるほど強力だが、特定の守備戦術を取られると機能しなくなることが多い。全員攻撃、ダイレクトプレイ重視、スルーパス重視、フリーロールあたりはそういったハイリスクハイリターンな戦術に入るので、相手によってチームスタイルを封印する勇気も必要だ。（マンモス丸谷）

新しくなったチームスタイルを極める!! ディフェンス編

絶対的な守備戦術はナシ!? 相手チームとの相性が重要

ディフェンス系の戦術はオフェンス、サポート系のチームスタイル以上に全体の動きに影響することが多い。そのため戦術の裏にある弱み（プレスでボールを取りに行くとラインが乱れる、リトリートするとバイタルエリアが手薄になるetc）が対戦相手の戦術とかみ合ってしまうと、チームスタイル未発動の状態よりも失点する可能性が高まり非常に危険。1種類の戦術で押し切ろうとはせず、画面内の選手の動きをよく見てチームスタイルを切り替えていく必要がある。チームスタイルの数自体は少ないが、今作では守備戦術を増やすために能力値は落ちてもチームスタイルでどのカードを選ぶか決める必要もありそうだ。

編集部では個人守備重視を発動させたペペが出色のディフェンスを披露していた。オゲンスとディフェンスのチームスタイルに関しては、発動させた本人の能力が上がる事は間違い無さそうだ。

左はアンチファンタジスタで一世を風びしたプジョル。語感では組織守備重視が強そうだが、前作までの彼やオーガナイズドディフェンスのような万能で効果の高いチームスタイルは無さそう？

おすすめ! 組織守備重視

守備系チームスタイルの中ではクセが少なめで安定感があるのがメリット。組織で敵アタッカーを防ごうとする（はず）ので、DFの能力が低く、1対1で勝負させるには不安なチーム構成の場合にも役立つだろう。

おすすめ! プレスディフェンス

ボールを持った相手にこちらから接近して危険の芽をつみとろうとするチームスタイル。プレスにいく自軍の選手の能力が相手チームの攻撃陣より優れていると効果は絶大。高い位置でボールを奪えればチャンスにもつながる。

おすすめ! インターセプト重視

名前の通り相手のパスをカットしてボールを得ようとする戦術。パス系の戦術と相性がよく、向こうがそういった戦術を選んでいなくてもスルーパスへの対応力が上がって頼りになる場面が多い。ラインが崩れにくいのもいい。

チームスタイル名	主な選手			使用感
インターセプト重視	チアゴ・シウバ(WOS)	アンドレア・ラノッキア	バンサン・コンパニ	パスカットでボールを奪いやすくなる。パス系の戦術に強くなる代わりにプレスの頻度と強度は下がる。
[illegible]	クラウス・アウゲンターラー(ATLE)	トマシュ・ヒュブシュマン	パトリス・エブラ	チーム全体が守備時に味方をカバーする動きが増えるもよう。フォーメーションを選ばない使いやすさも◎だ。
個人守備重視	ペペ(EUS)	ガリー・ケイヒル	ガリー・ケイヒル	一対一に強くなる。発動者の能力も上がる模様で、片攻めなどのワンマンチームに効果が非常に高そう。
セーフティディフェンス	ジョン・オシェイ(09-10)	ジャンルイジ・ブッフォン(09-10/ITS)	マルコ・アンドレオッツィ(09-10)	スライディングなどの激しいチェックを控え、相手にじっと張り付いて守るようになる効果があるもようだ。
ゾーン守備重視	ユルゲン・コーラー(ATLE)	ジュリオ・セーザル(WOS)	ガレス・バリー	ディフェンス時に各自の守備ゾーンを守ることを優先するようになるもよう。とても使い勝手のいい戦術だ。
ディレイディフェンス	ハビエル・マスチェラーノ(WOS)	トーマス・フポチャン	フェルナンド	ボールホルダーに対して引き気味で対処する。クセが無く使いやすい。
ハードプレスディフェンス	ガリー・メデル(WOS)	リオ・アントニオ・マブーバ	ナイジェル・デ・ヨング	プレスディフェンスより高い強度でボールを奪いにいく。それゆえに各選手のポジショニングは不安定になる。
プレスディフェンス	ダビド・ルイス(WOS)	セルヒオ・ラモス(EUS)	アドリアーノ	ボールホルダーにこちらから接近して危険の芽をつみとろうとする。高い位置でボールを奪えればチャンスにもつながる
マンツーマンディフェンス	カルステン・ラメロウ(ATLE)	ロランド	ネマニャ・ビディッチ	相手のマーカーにピッタリついていく意識が高まる。その反面、ゾーンで守る意識はなくなってしまう印象。
リトリート	マーティン・キーオン(ATLE)	ルシオ(WOS)	リオ・ファーディナンド	高い位置からボールを取りに行かず、じっと低く構えて相手の攻めを受け止めるように守る意識がより高まる。

ドイツ勢が大豊作!! 久々のDF祭りだ!!

早野リス ベッケンバウアァ～（物マネ）。

マンモス丸谷 假野剛彦氏の発音がかっこ良すぎてマネしたくなるベッケンバウアー。声に出して読みたいドイツ語ッスね。

たてしゅ もう、すべてが完璧な能力です。実況も含めて（笑）。2ウイングバックの後ろのセンターハーフとかでも機能しそう。真ん中に置いておいて、相手が攻めて来るサイドに的確に置けば、かなり勝利に貢献してくれそうです。

早野リス 正直、ブッフバルトはSSSでも良さそうな気がする。さすがレッズ時代にはホテルのスイートルームに住んでただけのことはある。

マンモス丸谷 それゲームに全然関係無いッス。

早野リス カーンにも言及せねばなるまい。

マンモス丸谷 歴代最強のカーンが来たッス。

たてしゅ 歴代WCCFのカードの中でも最強あるかも。とにかく半端無い守備力。

早野リス 全体的にGK有利な感じもするし。シュートセービングできる機会が明らかに増してる。今回は紹介して無いけど、マンUのデ・ヘアはいいですよ。もしかしたらSランクもあるかも。

たてしゅ デ・ヘアは私も触りましたが、同感です。

早野リス 前作のイメージで言うと、エウトンよりちょっといい感じ。

マンモス丸谷 それって破格より最強ってことじゃないッスか……。

たてしゅ セルヒオ・ラモスは期待値も込めてSSです。能力が高すぎて底が見えないという。

マンモス丸谷 本当に可能性のあるカードッスよね。

「11-12」DF&GKランキング

ランク	選手
SSS	ベッケンバウアー、カーン
SS	ブッフバルト、アウゲンターラー、セルヒオ・ラモス、パフ
S	チアゴ・シウバ、ペペ、ルシオ、ピケ、コーラー
A	フンメルス、ノイアー、デ・ヘア

WCCF情報局 休養の重要性がアップ!?　今バージョンは前作よりも試合中のスタミナ消費は緩やかになっているような気がするが、負荷の高い練習とフル出場が続くとあからさまにパフォーマンスが落ちる（ような気がする）。そういった場合は1回休養を取るとほとんどの場合解決するので、序盤からでも勝ちたい試合の前は練習しない、という選択をするのもアリだ（マンモス丸谷）

新しくなったチームスタイルを極める!! サポート編

GKの人選とほかスタイルの併用を考えるのがポイント!?

サポートに属するチームスタイルが使えるカードを探すにあたり、まず最初に考えたいのがGKの人選。シュートセービングか、あるいはタイトル戦で役立つPKセービングを持った選手を探して使うといい。また、ほかの守備系のスタイルと常時併用できるマンマークやフォアザチームなども使いやすいのでおすすめだ。

攻撃目的で使う場合は、劣勢をばん回するための切り札になり得るオーバーラップや、プレイスキック重視を用意しておくといざというときに重宝する。さらにほかの攻撃系スタイルと併用したり、使うタイミングを工夫することでゲームをより優位に進めるようになるのだ！

おすすめ! フォアザチーム

発動すると明らかにすべての選手の動きが良くなる。スタミナの消費は激しいようだが、今回台風の目となりそうなチームスタイルである。前作で低レベル時に発動したキングオブフットボールに似ているといえば似ている。

おすすめ! シュートセービング

とりあえず発動しておいて損の無いチームスタイル。GKの能力が大きく上がるため、確実に失点を防いでくれるはず。マンチェスター・ユナイテッドのレギュラーカード、デ・ヘアなどでその効果を顕著に実感できるはずだ。

おすすめ! ダイナモ

チーム全体に効果が波及するかと思いきや、発動させた個人のスタミナが消費されにくくなるだけらしい。とはいえスタミナ量はパフォーマンスに直結するので、中心に据えたい選手に発動させるといいだろう。

おすすめ! 降臨

単純に発動させた選手の能力が大幅にアップする、とても使いやすいチームスタイル。ほかのチームスタイルと組み合わせて使えるのが大きな強みだ。GKに点灯させると前述のシュートセービングと同じような効果が得られる。

チームスタイル名	主な選手			使用感
[illegible]	ケネス・フェルメール	ビクトール・バルデス	ロジェリオ・セニ(07-08/WGK)	GKのフィード能力が向上する。とはいえどれだけ精確なキックが蹴れるかは発動した選手の能力の影響が大きい。
[illegible]	ロマン・バイデンフェラー	ヨルク・ブット(09-10)	イェンス・レーマン(04-05)	フリーキック時にGKが攻撃に参加する。当然カウンターを受けやすくなるので注意。
[illegible]	ディエゴ・ロペス	ピアチェスラフ・マラフェエフ	ペトル・チェフ(10-11)	通常よりも少ないモーションでフィードを送ることができる効果がある。カウンターを狙うときに使おう。
[illegible]	ハビ・バラス	ミカエル・ランドロー	ディエゴ・ロペス(10-11)	GKのパントキックの距離が伸びる。地味に思われがちだが、過去のデータ対戦で流行した事もある。
[illegible]	ディエゴ・ロペス	ジュリオ・セーザル	ヨルク・ブット(10-11)	その名のとおりPKセービングの確率がアップするチームスタイル。PK時は忘れずに発動させること!
[illegible]	マルセロ(WOS)	ベドラン・チョルルカ	マイカ・リチャーズ	ディフェンスの選手も積極的にオーバーラップする効果があり、特にサイドバックの攻撃意識が大幅に増す。
[illegible]	オレクサンドル・リブカ	フェデリコ・マルケッティ	ベルント・レノ	クロスボールへの対応、ボールを追いかける判断力がよくなる。発動してのデメリットはほぼない。
[illegible]	アレクシス・サンチェス(WOS)	マリオ・バロテッリ(EUS)	エイジ・カワシマ	該当選手の能力がアップする使いやすいスキル。GKではPKが強くなるというウワサも。
[illegible]	ジャン・マリー・パフ(ATLE)	マヌエル・ノイアー(EUS)	ジョー・ハート	シュートへの反応がよくなるスキル。単純だがそれだけに使いやすい。流行するかも。
ダイナモ	ラサナ・ディアッラ	ケビン・プリンス・ボアテング	ケビン・グロスクロイツ	チーム全体のボールを追う意識が少し高まる。過去のバージョンにあったスタミナ消費の抑制的な効果は薄い。
チェイシング	シンジ・オカザキ	ディエゴ・フォルラン	パク・チソン	前線の選手が高い位置でプレスをかけようとする。FWの選手の能力が高ければボール奪取が得点につながる。
フォアザチーム	オリバー・カーン(ATLE)	オリバー・カーン(WOS)	ライアン・ギグス	攻守ともに選手全員の動きが向上。これといった欠点が見当たらず効果も高いオススメのチームスタイル。
プレースキック重視	クリスティアーノ・ロナウド(EUS)	フッキ	ロビン・ファン・ペルシー	プレースキックの精度が上がる。選手によってコーナーキック時かフリーキック時に効果を発揮するかが異なる。
マリーシア	ジャンピエロ・ピンツィ	エステバン・カンビアッソ	ディディエ・ゾコラ(10-11)	チーム全体のボールを奪う頻度が上がる印象。PKをもらいやすくなるといったような効果はなさそう。
マンマーク	ギド・ブッフバルト(ATLE)	ブラニスラフ・イバノビッチ	ペア・メルテザッカー	個のディフェンス能力が上がるようだが、組織守備重視などとは相性が悪いかも。個人守備重視と組み合わせる?
ラインコントロール	ジュリアン・エスキュデ	アレッサンドロ・ネスタ	ダニエル・バン・ブイテン	ディフェンスラインを高くしてオフサイドトラップをかける戦術。しかしラインが高くなる過ぎる事が多々あり使いにくい。
リベロキーパー	イケル・カシージャス	エウトン	ジャンルイジ・ブッフォン	GKのポジショニングが高くなり、キーパーボタンへの反応も向上。飛び出しでボールを止める動きに特化される。
[illegible]	マテオ・ムサッチオ	ニコラ・ロンバーツ	ペペ(10-11)	発動した選手がディフェンスラインを飛び出し、積極的に高い位置で相手にプレッシャーをかけてくれる。
ロングスロー	セルヒオ・ラモス	マリウス・スタンケビチウス	ルカシュ・ピシュチェク	敵陣ペナルティエリア内にまで届き、しかもそのままダイレクトシュートが狙えるロングスローを投げる。

来月号は『WCCF』総力特集号!!　カード付録もあるぞ!

早野リス　つ、ついに我らがFCアルカディアの悲願、『WCCF』大特集号がやってくるぞ……。

マンモス丸谷　そうですね、早野さんなんてDJキャラの事なんてすっかり忘れて興奮に震えまくってます。

早野リス　『WCCF』特集号、やりましょう！

マンモス丸谷　おお、今流行のやりましょう解散ならぬ、やりましょう特集ッスね。いいんですか総理、いいんですよね!?

たてしゅ　解散総選挙ごっこはそれくらいにしておいて、真面目に告知しましょう(冷)。

早野リス　来月発売のアルカディア153号は、月刊アルカディア史上類を見ない『WCCF』号です。大ボリュームでお送りしますよ。

早野リス　あの本にも負けないよ！(福田調で)

マンモス丸谷　そして何といってもカード付録が付きます。ああ、その内容をお伝えできないのがもどかしい……、だなも！

たてしゅ　いきなりタヌキネタ差し込んでくるのはやめなさい。だが私は三冊買う。

早野リス　攻略雑誌の常識にとらわれない、バラエティ豊かな誌面構成を実現したい所存。……といっても立ちはだかる年末進行の壁……(吐血)。しかし、僕たちの悲願、とくとご覧あれ!!

いちみやひろし　チューッス。遅れました〜。

早野リス　遅ッ！　でも次号はYOUの無双もあるよ。

いちみやひろし　え、俺ッスか？

次号に乞うご期待!!

「再征」対策情報と種族特集1回目「人獣」！

ロードオブヴァーミリオンRe:2

LORD of VERMILION Re:2 ～再征～

■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2012年10月31日（バージョンアップ予定）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

Text：age

「再征」が稼動して約一カ月。次第に情勢が固まりつつある中、主力になり得るカード、そしてやや扱いが難しいカードなどが分かってきたところだろう。今月は、それらのカードに対する対策や、注目となるカードの解説を中心に掲載。「強いとは思うんだけど、いまいち使い方が分からない」といった悩みや、「これはこう使えばいいんだろう？」といった考えを持つプレイヤーもいるだろう。それらのプレイヤーにも新たな発見もあると思うので、よく読んでほしい。

また、今月から、数カ月に渡り、各種族別の特集を実行！　各種族を代表するプレイヤーを毎月招き、その種族の立ち回りや注目カード、デッキの解説などを掲載していくぞ！

第一回となる今月は、全国対戦通算ランキング一位を独走中で、人獣使いの代表的なプレイヤーでもある「KAZ」氏に話を聞いた。人獣使いであればためになる話も盛りだくさんなので、ぜひとも目を通してほしい。

「再征」注目カードピックアップ！

ちょっとクセのあるカードの使い方、そして、分かりやすい能力ではあるが、組み合わせなどに悩むカードについて解説していこう！

●速度上昇を生かせ！

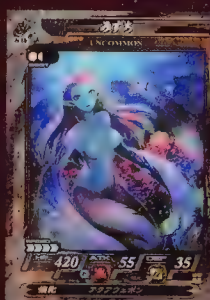
味方を複数攻撃にして、さらに移動速度を上げる特殊技を使う［【天変】ウラヌス］。言うまでもなく、その複数攻撃は［アリス］などと同様、単数攻撃の速度で複数攻撃を繰り出す強力なもの。攻撃力が高い単数や拡散攻撃の使い魔と組ませるのが安定。ただし、〈シールド〉を持つ使い魔を複数枚デッキに入れ、シールド交換時にその特殊技で速度を上昇させて素早く封印を狙うのも一つの手。臨機応変に動こう。

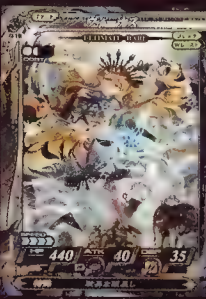
●弾いた後の動きがポイント！

敵を吹き飛ばす効果は、狙った敵を遠く射程外に弾いてしまうことも。しかし、その効果は使いこなせれば非常に強力。まず、敵の後ろに回り込めるようにパーティを左右に広く分散させ、特殊技を使って敵を弾き、遠くに弾き飛ばして孤立した敵を、敵パーティの背後で分断するように回り込みつつ集中攻撃を仕掛けるのだ。こうすることで、一体落としをかなり簡単に実行できる強力な使い魔になる。

●大型の特殊技を封殺！

相手の特殊技ゲージを減らす特殊技は、現在の環境に適しているといえる。［ホムンクルス］など、相手の特殊技の対象外になる使い魔と併用し、敵の強力な弱体、ダメージ系特殊技を防ぎつつ、それが切れる前に敵主力のゲージを減らしてしまうのだ！　特にたまりの遅い［エリザベス］などと戦うときにその特殊技を封殺しやすい。［【嫉妬】リリス］と併用すれば、戦闘のたびにゲージを減らすことも可能だ。

●強化対象は臨機応変に！

海種の特殊技のレベルを上げる強化系の特殊技は、当然、［【御伽】乙姫］、［魔海候フォルネウス］、［カイナッツォ］、［シヴァ］などと相性が良いので、これらと組ませるのが安定。ただし、ATKの上昇値もそこそこなので、相手弱点属性の使い魔を強化するのに使うだけでも大きな戦力となる。まず敵を倒すことを優先するなら、この使い方も覚えておきたい。

●敵の全体強化を抑えるべし！

短時間ではあるが、敵の攻撃範囲を縮小し、さらに攻撃の向きを固定する特殊技は強力。効果時間が5秒ほどの特殊技に対して使用することで、その効果の大半を無駄にできる。また、攻撃範囲を複数にする使い魔などの対抗手段としても有効だ。その分、アルティメットレアながらフィールドスキル、サポートスキルはちょっとさびしい内容だが……デッキ作成時にほかの使い魔でしっかりフォローしておこう。

●相手の足並みを崩せ！

相手のDEFを下げ、効果中に死滅させると復活時間を延長させる特殊技は、ほかのDEFダウン系の特殊技と併用し、敵主力の一角だけでもいいので倒せるととても強力。さらにそれが高コストであった場合、復活が遅れれば単純に特殊技ゲージがたまり始めるのも遅くなり、大きな戦力ダウンとなる。［【禁呪】バーバヤーガ］や［【崇拝】キュベレー］などと特に相性が良いので併用してみよう。

流行の種族を斬る!

現在の主流となりつつある種族。その中でも高い使用率を誇る不死と、安定した強さを発揮する神族への対策を解説するぞ。

VS.不死

対策となる特殊技をデッキに組み込む

[カースドラゴン]、[エリザベス]、[【悦】マッドハッター]などを中心に、強力な使い魔がそろった不死。その対策を考えておくのは本バージョンでは必須。

特殊技が非常に強力な使い魔が多いため、その特殊技を防ぐ方法をあらかじめデッキに組み込むのは定番の対策であるが、ほかにも、DEFダウンの特殊技を使うものをデッキに組み込むようにしたい。%単位でDEFを下げる特殊技は、DEFの高さがウリの不死にはきつい技なのだ。

固定値ではなく、DEFが高いほど効果を発揮する弱体系特殊技。それを持つ使い魔は不死対策の筆頭になり得る使い魔だ。

VS.カースドラゴン

低速の使い魔を大幅に強化する特殊技を使い、それを駆使して戦闘での強行突破を狙う。移動速度も上がるため、特殊技をスカす方法でも対抗が難しいのが難点。非常に使用率の高いカードなので、対策となる「特殊技の効果を打ち消す使い魔」、「DEFを大幅に低下させる使い魔」をあらかじめデッキに組み込んでおくのはほぼ必須。

カード操作面での対策としては、とにかく固まって複数攻撃をまとめてくらわないようにするのが大事。場合によっては盤面の四方に使い魔を分散させ、狙われている味方の方向にレバーを操作。少しでも攻撃を回避させるのもアリだ。

VS.エリザベス

特殊技がたまってしまうと、こちらが左右いっぱいに分散でもしない限りほぼ全員が特殊技の範囲に入ってしまうことも。強化系の特殊技は早めに使用してでも、とにかく少しでも左右に広く分散して、まとめてくらわないように位置取ることが大事。

驚異の範囲。左右に別れていればなんとかどっちかがくらわないレベル。前後へ分散しても、その範囲から逃れることはできないので、とにかく盤面を左右に広く使うのが重要になってくる。もちろん、相手特殊技の対象外になる使い魔も有効な対策となる。

VS.【悦】マッドハッター

当然であるが、固まって行動するのは厳禁。これも[エリザベス]同様左右に広く分散することである程度範囲から味方を逃すことは可能。なお、接近するときにカードをしっかり相手に向けつつ接近すれば多少は攻撃できる場合も。

また、あえて主人公だけ大きく前に出して、相手の特殊技を誘発するのも対策として有効。

長方形の特殊な範囲をしている。範囲そのものは広いのだが、【悦】マッドハッター自身の足元から効果範囲になっているので、特殊技を使用するため強引に前に出てくる場合も。そこをうまく分散して狙い撃ちにするのも手だ。また、この特殊技を相手が使えるタイミングでは、味方全員を強化する特殊技を使うパーティではなく、単体強化やダメージ系の使い魔がいる場合はそれらを駆使し左右に展開して戦おう。

VS.神族

ダメージ技への対応を覚えよう

とにかく強力なダメージ系特殊技が多く追加された神族。そのため、それを立て続けに使用して敵の撃破を狙うのが主な戦い方になる。また、前バージョンからゲストキャラが複数存在するため、専用称号取得のために使われることもしばしば。それゆえに、マッチ率も上がるので、安定して勝ちを得るためには、その強さにかかわらず対策は必須の種族なのだ。不死ほどの爆発力が無いからと甘く見ず、しっかり対応して勝利をもぎ取りたい。

ダメージ系対策といえば、やはりこれらの特殊技対象外となる特殊技。特殊技ゲージを低下させるものと併用すれば完璧だ。

VS.ハリハラ

神族使いの主力となる使い魔。ゲストを使いつつ、とりあえず[ハリハラ]でなんとか……といった組み合わせも多いので対策は重要。ポイントとなるのが、[ハリハラ]自身は戦闘ではあまり役に立たない点。セカンドパーティなどに主力を集中させて、戦闘で強引に突破、シールドを修復して居座る、といった形に持っていくのが理想。

VS.イセリアクイーン&ガブリエセレスタ

専用称号を取得しやすい人気の二体。ダメージの与え方が重要。一体落とし狙いであれば、[ガブリエセレスタ]狙いは避ける。死滅させずに後半戦でウェイトをためさせよう。逆に、常に戦場に出したい高コストの[イセリアクイーン]は、こまめにHPを減らしてリスタートを遅らせよう。

VS.宮本武蔵

よく陥りがちなパターンが、〈Wシールド〉を持つ使い魔を連れて、シールド交換から割り合いに持ち込むパターン。[宮本武蔵]の特殊技は、一部の使い魔に速度上昇の効果もあるため、〈シールド〉を所持する使い魔を複数連れて特殊技を使われると、素早くアルカナストーンシールドまで到達されて封印され、割り合いで不利になることも。その後、中央でぶつかるころにはまた特殊技が使えるので非常によくない状況になる。

そのため、よほど〈Wシールド〉を多く入れたパーティの場合以外は、基本的には迎撃からの突破を狙うほうが無難。バクチは避けよう。

VS.ティファリス

非常に長い効果時間を誇る特殊技。まずは対策となる特殊技から解説する。リセットそのものは可能なので、リセット系の特殊技は対策として有効。ほかは、DEFダウン系の使い魔を用意しておけば、上昇値よりも低下率のほうがはるかに高いので、その差分で敵を撃破しやすい。

基本的な対策としては、シールドの封印で優位に立てるようなデッキ以外で、割り合いを避けるのが重要。下手に割り合いに持ち込むと、その間に二度掛けをされてしまい、大幅に強化された敵と勝負しなくてはならなくなる。常に追い掛けていきたい。

種族特集 人獣の明日はどっちだ!?

全国対戦通算ランキング1位 KAZ登場!

人獣を主に使い、天珠システムが実装された初期から全国対戦ランキング1位を長期間キープしているプレイヤー、「KAZ」。その彼から人獣についてさまざまな話を聞いてみたぞ!

KAZから見た注目人獣使い魔

●ゲストカードの目玉ゆえに

── 今バージョンの注目カードを聞かせてください。

KAZ まずは[鳴上悠]ですね。

── ここが強いというポイントはありますか?

KAZ まぁ書いてあることが強いということから始まってしまいますが(笑)。

── そうですね(笑)。

KAZ 初心者でも使いやすいバランススペックで、一枚でスキルも最低限持っていて、強力な特殊技を持っている点ですね。

●韋駄天で組むなら頭になるカード

KAZ テクニカルなカードという意味では[グレンデル]ですね。

── かなりピーキーなカードですよね。

KAZ 使いこなせれば強いという代表的なカードだと思うので、人獣使いとしては、これを使いこなせるようになりたいな~と思えるカードなんですよね。もちろん対策しやすいカードですし、開幕の扱いも注意が必要なんですが、開幕うまくやり過ごしたときの強さは本物ですね。

●人獣では数少ない全体ATK強化

KAZ 【不撓】バーサーカーも注目ですね。〔Wゲージ〕のおかげで開幕置いて行けるコスト15で、もちろん連れて行ってもOK。〈Wシールド〉のおかげで、6枚で組むときに魔種の[バンダースナッチ]みたいな感じで相手が追わないといけないことを考えると、速度での制限はあるけれど非常に有用性が高いのではないかな、と。6枚にして、[【不撓】バーサーカー]とメインのカードを状況に応じて出して自分のペースで試合が作れるのが高評価ですね。

●通好みの性能

KAZ 拡散型デッキの差し替えカード筆頭です。[ケイロン]との組み合わせが良好で、敵の速度とDEFを下げて、[ペンテシレイア]で味方の速度とATKを上げて、速度差を作って狙いたい相手を倒せるのが強みですね。

あとは、二つスキルがあるのが良いですね。以前の拡散デッキはスキルが少なかったので、スキル面での強化も可能だし、普通のデッキに組み込んでもデッキを強化できるのが強みですね。

使いこなせれば、強いカードが多い

── 注目カードをいくつか挙げてもらいましたが、例えば、これまで排出されたカードの中で、「再征」になって注目しているカードや、新カードとの組み合わせで光りそうなカードはありますか?

KAZ [鳴上悠]を軸にするのであれば、[那須与一]、[【魔導】ウィッチ]、[パラディン]、[ステラ]などは強いままですし、組ませやすくていいですね。

── 定番カードで弱体化の[タイラント]などは?

KAZ 弱くはなりましたが、昔が強すぎただけで使い方次第では今でも現役でいけますね。人獣のスピード4のカードはほとんど追加が無かったので、低コストのカードは前と同じものに属性を調整して新カードを入れる感じでしょうか。

── 低コスの新カードだとやはり[トト]でしょうか?

KAZ そうですね。[トト]は非常に強力なカードですね。軸になるカードは増えたのでいろいろ考えられるんですが、今はまだ対戦したことの無いデッキなどもあるので、まだ分からないところは多少あります。

あと、どうなんだろう? と考えている人も多いと思うのですが、[アリス]も現役ですね。特殊技使用後に頑張れば三回は攻撃できますし。

── では、降魔の選択に変化はありましたか?

KAZ 単数主体ならば[~嘆きの竜皇~]か[~背徳の騎士~]のままですね。[ベヒーモス]と[魔龍公ビューネイ]を使ったデッキなら[~神罰の執行者~]でもいいんじゃないかな、と。[アリス]が居ない人獣で単数攻撃主体なら、ほぼ[~背徳の騎士~]ですね。

── 同じ属性の[~欲界の天魔~]は?

KAZ 人獣には要らないかな、というのが正直なところですね。

再征の狭間 バーサーカーの未来に望むこと。

新しい人獣デッキとそれを取り巻く環境

グレンデル戦闘型5枚デッキ

＋

名称	Fスキル	Sスキル	種	HP	攻	防	属
グレンデル	パワー Wゲート	-	単	250	120	80	闇
ベヒーモス	Wゲート	レジスト	単	430	70	40	光
ヨルムンガンド	-	レジスト W単スマ	単	410	85	30	撃
ドン・キホーテ	-	Wレジスト W単スマ	単	370	50	30	撃
トト	-	リジェネ	単	410	45	25	光
～背徳の騎士～	Wゲート Wサーチ	Wレジスト W単スマ	単	540	65	65	撃

―― では、新カードを使ったデッキを紹介してもらえますか？

KAZ　まずはグレンデルですね。

―― このデッキの基本的な立ち回りはどうなるのでしょうか？

KAZ　降魔以外に〈サーチ〉を持ってるカードがいないんです。そのため、基本的には敵を追い続け、左右のストーンを少し割った上で降魔を召喚、左のストーンを割り切って、一番強いパーティで真ん中決戦に持ち込みたいですね。

［ベヒーモス］の効果時間が短くなっているので、戦闘開始直後に使用すると、敵を倒す前に切れちゃうんですよ。そこで相手のHPを減らした上で特殊技を使うために、それまで前で戦えるカードを用意しています。また、彼らが居ないときも、五分に持ち込みやすいカードを用意してます。

鳴上6枚戦闘制圧デッキ

＋

名称	Fスキル	Sスキル	種	HP	攻	防	属
鳴上悠	パワー シールド Wサーチ	-	単	490	70	70	雷
ベヒーモス	Wゲート	レジスト	単	430	70	40	光
【魔導】ウィッチ	Wゲート サーチ	-	単	430	30	35	光
那須与一	シールド	レジスト W単スマ	単	410	30	40	撃
トト	-	リジェネ	単	410	45	25	光
【魔装】アサシン	Wサーチ	-	単	370	50	30	闇
[illegible]	Wゲート [illegible]	Wレジスト [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

KAZ　低コスト帯はこの形でもいいし、以前猛威を振るった［ネフィリム］中心の三枚セットでもいいですね。

この組み合わせだと、［鳴上悠］をずっと戦場に出し続けなくてもいいのがポイントですね。［ベヒーモス］、［【魔導】ウィッチ］、［那須与一］のパーティでも戦えます。

―― なるほど。このパーティのコンボも強力ですね。

KAZ　韋駄天パーティを組むことができないので、主人公をスピード4にしなくてもいいので、装備で強化もできます。ただ、降魔はやはり［～背徳の騎士～］ですね。

―― ［那須与一］と［【魔導】ウィッチ］とのコンボ用ですか？

KAZ　それもありますが、［鳴上悠］だけ接近して、ジオダインを使って距離を離し、そこから［【魔導】ウィッチ］とのコンボに持ち込んで一方的に殴りたいですね。

本音は撃を減らしたい

―― やや厳しいと聞きますが、人獣を取り巻く環境やそれに合わせたデッキの調整などの話を聞かせてもらえますか？

KAZ　今、魔種が少ないので、撃属性は減らしたいんですよ。

―― でも［～背徳の騎士～］は差し替えられないので、使い魔のほうを減らそうということですか？

KAZ　降魔の属性は変えられないですからね。［～背徳の騎士～］を諦めるのか撃を減らすのか、という話になります。

現在猛威を振るっている［カースドラゴン］を始めとする不死対策に、光属性の使い魔を多めにするか、主人公武器を光にしているんですが……主人公の光1枚ではちょっと不安なんですよ。［カースドラゴン］とは別に［西行寺幽々子］もいるので。さらに、［【悦】マッドハッター］みたいに強力な弱体系特殊技も追加されているので、［オセロメー］も入れたいな、と思っています。

上記の［グレンデル］を使ったデッキも、不死と相性が良くないので、［ドン・キホーテ］を外して［オセロメー］を入れたい、とも思っているんです。とにかく今は撃を減らしたいので。

―― それほど魔種は居ないと？

KAZ　そうですね。ほんとに見掛けなくなった。

人獣はいつも環境的にはそれほど恵まれているわけではないんです。前バージョンまでであれば、魔種は炎武器を持っていることが多かったですし、今は海種であれば、［【祝福】テティス］、［オケアノス］、［【慈愛】ヴィヴィアン］を使ったパーティのコンボで、炎のATKがすさまじいことになりますし。

―― ちなみに、いわゆる［わだつみ］と［ディーナ・シー］を使ったゲート封印をする海種デッキは今はどうなんでしょう？

KAZ　今［わだつみ］が全部ゲートを閉じても割り切れないことが多いんです。なので、あまり強くはないのでほぼ絶滅に近い状態と考えていいかと（笑）。

―― だとしたら、今雷武器を持つとしたら、その［オケアノス］を使ったデッキへの対策、といったところでしょうか？

KAZ　むしろ前バージョンよりキツイぐらいです。降魔に［～覆滅の炎～］が入っていることが多くて、［雪の女王］をデッキに入れている人が多いんです。そこで、ATKを上げてこちらのDEFを下げて、［雪の女王］で回復して、というのが非常につらいです。

［カースドラゴン］も炎で厳しいですしね。魔種は本当に見掛けないので撃を減らして光を増やして対応したいかな、と。

―― なるほど。魔種のほうも不死がきついということでしょうね（笑）。

KAZ　神族も、スターオーシャンのデッキであれば、ほぼ間違いなく主人公が炎なんですよね（笑）。このあたりも環境的にはいつもどおりといった感じもします。という感じで、人獣はこれまでと変わらず、プレイヤースキルの依存度が高い種族ですね。

―― 厳しいけれど、腕次第でまだまだやれると？

KAZ　そうですね。よく直近100戦でどれぐらい勝っているか聞かれるんですが、だいたい93～94％ぐらい勝ってて、そう答えると、頑張ればそれぐらい勝てるんですね……頑張りマス！　と言われるんですよね（笑）。

―― ちなみに、いわゆる「アリス・ジン」でやってその戦績なんですか？

KAZ　そうですね。困ったらアリス・ジンって感じでしょうか（笑）。称号デッキをやっていて、厳しい相手が出てきたら連続マッチすることも多いのですぐにデッキを変えます。

――（笑）。

KAZ　結局取り巻く環境そのものはあまり変化は無いのかもしれません。勝てるデッキには勝てるし、厳しいデッキにはやっぱり厳しい、といったところですね。

[illegible]　[illegible] 例えば［オズ］は［パラディン］や［ベヒーモス］などとデッキを組みにくく、［博麗霊夢］は相方となる[illegible]

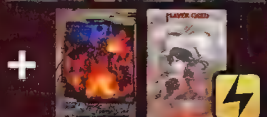
前バージョンまで主力だったデッキの現在

アリス・ジン5枚型

── これまでの主力デッキを修正するとして、まずアリス・ジンタイプはどうですか？
KAZ　このデッキは、［タイラント］を［トト］に変えたいところですね。
── 降魔は変わらず、ですか？
KAZ　そうですね。［タイラント］を外すのは、今の［タイラント］の特殊技の射程では、使う前にピンダメが飛んできちゃうんですよ（笑）。今は開幕役に立つわけではないので、このデッキの場合は特殊技が強力なほうがいいかな、と。［源義経］の特殊技を重ね掛けすれば、DEFを80%下げられますし、［カースドラゴン］対策にもなりますしね。
── DEFを下げないと、あのあたりと戦うのは厳しいですよね……。
KAZ　それと、今の環境だと、光属性を一枚にしたくないんですよ。できるだけ二枚に分けて対応したいな、と。

名称	Fスキル	Sスキル	種	HP	攻	防	属
氷刃の英雄 ジン	ハワー Wゲート サーチ	-	単	440	60	70	撃
アリス	ゲート サーチ	Wリジェネ	単	450	80	70	光
源義経	ゲート Tサーチ	リジェネ W単スマ	単	420	60	30	闇
ドン・キホーテ	-	Wレジスト W単スマ	単	370	50	30	撃
トト	-	リジェネ	単	410	45	25	光
～嘆きの竜皇～	Wゲート Wサーチ	Wレジスト W単スマ	単	540	65	65	闇
主人公	-		単	-			雷

ベヒビューネイ6枚型

KAZ　ベヒビューネイは、降魔の選択肢が増えたぐらいでしょうか。
── ［トト］を入れる必要はない、と？
KAZ　このコスト10三枚は、［トト］を入れなくてもHPを減らせるので、入れ替える必要はないかな、と。強いて挙げるなら［タイラント］を［極楽鳥］にするぐらいかな？　基本はほとんど変わらないですね。ただ、主力に弱体調整が入っているので、前ほどお手軽ではないですね。
── 降魔は［～神罰の執行者～］ですか？
KAZ　そうですね、今の環境を考えると、そうなるかな、と。主力の特殊技とのかみ合わせも良いので、使うなら［～神罰の執行者～］ですね。前バージョンで［～流謫の蓮華～］を使っていた人がいたのは［わだつみ］のせいですしね。環境に応じて降魔を変えられるのは6枚型の強みでもあります。

名称	Fスキル	Sスキル	種	HP	攻	防	属
魔龍公ビューネイ	パワー ゲート	リジェネ	複	440	65	45	闇
ベヒーモス	Wゲート	レジスト	単	430	70	40	光
【絆】アマゾネス	-	Wリジェネ 散スマ	散	440	50	35	撃
【奔放】アリス	-	Wリジェネ 散スマ	散	430	40	25	光
ネフィリム	-	ゲージ	散	370	50	30	撃
タイラント	-	W単スマ	散	370	55	25	闇
～神罰の執行者～	Wゲート	Wゲージ W複スマ	複	540	45	65	光
主人公	-		単	-			雷

エルドナーシュを使ったデッキはアリ

── 旧カードを含めた新デッキは何かありますか？
KAZ　いちのせ（人獣の代表的プレイヤーの一人。第四回全国大会本選出場選手）と相談して、なるべく撃を減らして戦えそうなデッキは考えています。［エルドナーシュ］、［カイム］、［【絆】アマゾネス］、［ドン・キホーテ］、［トト］、降魔は［～背徳の騎士～］ですね。［トト］は［オセロメー］でもいいかな、と。
── では、バサバラなどは環境的にはどうでしょう？
KAZ　バサバラは、主力の特殊技がATKアップとDEFアップ、あとはDEFアップが二つ、それとスマッシュダメージアップじゃないですか。今、［カースドラゴン］などを相手に、［【魔導】ウィッチ］を連れて行くとその一つが外れてしまう。ところが、相手のデッキは［キュベレー］や［グール］が入っている。そうなると、普通に殴り負けてしまうんです。あと、いわゆる機甲デッキに対して、本来なら追わなくていいデッキで追わないといけないんですよ。
── 最初期からいて腐って溶けていたように見えたグールに、ようやく時代が追いついたと（笑）。
KAZ　あと、〈シールド〉系のスキルを持つのが［バーサーカー］と［那須与一］しか居ないので、神族の［宮本武蔵］を使ったスピード3の〈シールド〉デッキもかなり厳しいんです。闇の量が少ない上に、相手がスピード4と同等の速度で走れるので割り合いも厳しい。相性はかなり良くないですね。
── なるほど。
KAZ　［グリムリーパー］や［西行寺幽々子］など、弱体化の特殊技が多く追加されていて、バサバラは弱体系にとても弱いから、それらに普通に負けちゃうんですよ。カード方向を固定されてしまう特殊技相手にも、スマッシュが出せなくなるので厳しいですね。正直今の環境でバサバラはやめたほうがいいですと言いたい。
── なるほど。そのあたりは人獣使いの人のためにもビシッと書いておきますね（笑）。
KAZ　［バーサーカー］を使いたいなら、［鳴上悠］と［【不撓】バーサーカー］を入れたデッキを使ったほうがまだ勝てます。
── では、ほかに聞いてみたいのですが、あえて旧カードを軸に戦えるデッキはありますか？
KAZ　いわゆる拡散人獣デッキはいけますね。［ウォーロック］を［ペンテシレイア］にするのがいいと思っていますが、これまで通りでも戦えますね。
── 不死が強いというイメージですが、例えば［ケイロン］を使ったデッキなら勝てますか？
KAZ　［ケイロン］ならいけますね。以前の拡散人獣の主軸である［ドロシー］でも戦えるけど少々厳しいです。あとは、自分が使うなら［ペンテシレイア］を入れて、降魔に［～虐喰の魔竜～］ですね。闇を増やすと、特殊技封印の効果が強いですね。あれが拡散でなければほかの人ももっと使ってるんじゃないですかね。
── ではぶっちゃけた話になってしまいますが、現環境で使うのが厳しくなったカードはありますか？
KAZ　実は［氷刃の英雄　ジン］はかなり厳しくなってしまってます。アリス・ジンの形ならなんとかなっていますが、ゲージのたまりが遅くなったのが相当影響を受けています。
── では、［氷刃の英雄　ジン］を挙げたということで、同じゲストの［蒼の継承者　ノエル］はどうでしょう？
KAZ　蒼ノエルは問題なくいけますね。ただ、前ページで挙げた海種デッキが厳しいんですよね。開幕から相手のプランを崩さないと勝てないので、悠長に特殊技のレベルを上げられないんです。

KAZに人獣デッキの極意を聞く!

KAZ
全国対戦通算ランキング1位(2012年11月18日現在)
OVER the LORD ～第3章 開かれし創世のトビラ～ 準優勝

韋駄天デッキの場合 怪しい場面ではすべて迎撃しに行く

── 人獣デッキで、これだけは気をつけよう、といった点や、戦闘のコツなどあればお願いします。

KAZ　まずは韋駄天デッキですかね。基本は追うこと。制圧力が最低なので割り合いはダメですね。

── そこで一つ聞きたいのですが、割り合いで多少でも有利になれるかも、という場面ではやはり迎撃優先でいいのでしょうか？

KAZ　「かも」という場面だったら必ず追いますね。少しでも勝っているけど……と、怪しい場面であったら、絶対に守り（迎撃）に行きますね。ちょっといけそうな場面だと強引に割り合いをしちゃって負けてる人を結構見掛けるんですが、人獣や魔種の戦闘種族って、当たり前ですが戦闘に強いんです。「無理から怪しい」の間の割り合いは避けて、ストーンを守りに行った方がいいですね。自分はそうしています。迷ったら守りに行くか、追う、ですね。

　とはいえ、割りに行くのもアリなんですよ。割りに行って、これじゃダメっていうのを自分の中で覚えておくのが大事なんですけれど、過去に経験が無くて分からないな、という場面は絶対に追ったほうがいいんです。あと、[破戒神]がいたら絶対に追ったほうがいいです（笑）。

── 基本的には、韋駄天人獣は、スピードを生かした戦闘が得意、というイメージですが、それを生かした戦闘でのコツなどありますか？

KAZ　まず、リプレイで自分やADL（第二回全国大会優勝者）のプレイを見て参考にしている人も居ると思いますが、それを見てスマッシュを簡単に当てているように見えるからか、参考にしている人はとにかくカードを振ってしまうんです。

　でも、そうじゃなくて、とにかく最初はまず狙いたいカードに通常攻撃を当てるほうが大事なんです。自分が人に教えるときは、まず狙いたい敵に通常攻撃を必ず当てましょう、って教えるんです。スマッシュを出すのは、一通り立ち回りを覚えた最後です。まずは通常攻撃を当てることが大事です。

── ほかにカード配置や攻撃のコツはありますか？

KAZ　田の字配置の殴り合いのときのコツはあります。お互い田の字で動かしてカードを操作するじゃないですか。その状態で攻撃していると、だんだん狙いたい相手から攻撃がブレていくんです。そんなときに自分がやっているのが、相手に先に殴らせる。そうすると、相手は足が止まるので、狙いたい相手を狙えるんです。人獣はもろい種族なので、必ずそうしろ、とはいえないんですが、あと一撃で倒せる、って場面ではよく狙いますね。止まっている相手を狙うのはとても大事ですね。

　あとは、知識の問題になりますが、自分の使い魔の攻撃やオーバーキルで炎属性の使い魔に一発殴るとどのくらい減らせるかは覚えておきたいですね。人のプレイを見ているときもそこを見て覚えると良いと思います。とどめを刺すために追うかどうかの判断に役立ちます。

── 韋駄天だと、サーチアイを封印すると強い、というイメージがありますが、どのような場面で封印に行きますか？

KAZ　人獣は、追うために先に出撃するときは真ん中から出撃するんです。そこでこちらが大きく先行して出撃できていて、敵が向かって左から出てきたときに封印してから覆いかぶさるように攻撃を仕掛けたり、左から突破して中央へ移動する際に封印したりします。

── では無理に封印しに行くのではないと？

KAZ　そうですね。流れの中で封印する感じです。一連の流れで封印しに行けるときだけでいいです。

── サーチアイを封印したときの動きのコツは？

KAZ　相手はHPが見えないので強気に行くことが多いですね。もちろん、必ず一人はHPを残して帰れる状態を作っておいて、ブラフをかまして強気に行きます。

── では低速人獣のコツなどありますか？

KAZ　韋駄天と違って6枚型を基準にデッキを組むので戦闘のハードルが下がるんですよ。5枚型だと、1枚は高コストが出ずっぱりになってしまうんです。そのため、その使い魔のHPを減らされると少々具合が悪くなる。でも6枚型であれば、そういうことは無いし、デッキを作るときの基本として、低コストのパーティでも五分に持ち込めるようなパーティを作ります。そうすると、魔種みたいに使い魔を使い捨てるようなプレイもできるんです。

　例えば［那須与一］を入れることで、低コストのパーティでもアルカナストーンシールドの封印を狙えるので、相手を釣ることもできるし、突破後そのまま封印もできる、と幅広い戦術が取れるのがウリなんです。

VS.神族

── ここからは、種族別の相性などを聞きたいと思います。まずは神族からお願いします。

KAZ　神族は、スターオーシャンデッキなどのときは、［ティファリス］、［アフロディーテ］、［～傾星の妖狐～］か、主人公を炎にしている人が多いのですが、［ティファリス］と主人公が炎の組み合わせだと相当きついですね。

── それに対する対策などはありますか？

KAZ　オセロメーの有無で決まるので、ちょっと明確に対策は立てにくいですね。［タイラント］の弱体も痛いですね。

VS.魔種

KAZ　ぶっちゃけ魔種対策は特にいらないかな？（笑）。真面目に答えると、今はラグナロクの変形しかいないので、対策は変わらないです。強いて挙げるなら、[【厄災】パンドラ]の効果時間が短くなってスカしやすいので、それを心掛けることですね。

VS.海種

KAZ　雷を主人公に持たせることが多いので、［デルピウム］にさえ気を付けて、それを相手ストーン上などで使わせてすかせれば機甲系のデッキは問題ないと思います。ただし、さっきも挙げた［オケアノス］、[【祝福】テティス]、[【慈愛】ヴィヴィアン]のパーティとの対戦には相当の覚悟が必要ですね。かなりキツイです。雷武器を使っていても負ける可能性があります。［アイギスＥＸＯ］なんかは、対処しやすいほうですね。[鳴上悠]のジオダインでもよし、［エルドナーシュ］での封殺でもよし、［オセロメー］で消してもよし。とにかく前に出てくるキャラなのでそこを狙い撃ちしやすいのが楽な点です。

VS.不死

── では、最後に鬼門となる不死ですが（笑）。

KAZ　大前提として光は積みましょう、と（笑）。最低ラインが［ベヒーモス］に［トト］か[【魔導】ウィッチ]。それ以下で勝てる人は正直すごいと思います。特殊技をたたくタイミングをうまくコントロールしても厳しいです。［エリザベス］が厳しい人には［カイム］ですね。特殊技使用のため前に出る［エリザベス］を狙いやすいです。リセット系と光を多くする。これしかないですね。

再征の狭間

トップランカーのデッキ構築理論とは!?

戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる

- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：リアルタイムカード対戦
- ■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
- ■発売日：稼働中
- ■使用基板：RINGEDGE
- ■ネットワークシステム：ALL.Net

トップランカーによる特別企画は必見！

Ver.2.0のカード追加による混沌とした戦況も落ち着き始め、新たな情勢が見え始めた本作。そろそろ追加カードも集まり始め、新たなデッキを組もうと検討しているプレイヤーも多いのではないだろうか。今月は、バージョンアップ特別企画として、トップランカーの「花田　勝氏」主君と、「魔法のランプ」主君によるデッキ構築対談を大ボリュームでお届け！　デッキを作るまでの経緯や方法、面白話をたっぷりと語ってもらった。タイプの異なる二人のランカーのデッキ構築方法と運用法を知り、ぜひとも自分自身のデッキ構築力と運用術をアップさせよう！　また、先日公開された「電影武将・宴」の新情報も公開していくぞ！

構築時の考えから理解することでさらにデッキの使用法が見えてくるはずだ！

電影武将オリジナル武将「電影武将・宴」登場！

現在開催中の「戦国スタンプイベント」の報酬で初登場した電影武将専用カテゴリ「電影武将・宴」。これらのカードは、通常の排出版とは異なるオリジナル武将となっている。現在のところ、詳しい入手方法などは明かされていないが、今回公開可能となった画像を見る限り、少なくとも複数の「電影武将・宴」専用カードが用意されているようだが。続報が入り次第、本誌でも紹介していく予定だ。

初めての「電影武将・宴」として登場した彦鶴姫はゲーム内イベント「戦国スタンプイベント」で入手可能となっている。果たして今後追加されるカードはどのような入手方法になるのだろうか？

先日の「戦国大戦界 生祭」で動画が公開された柴田勝家。新たなカテゴリとなる「共振采配」は範囲内の兵種のコストに応じて効果が変わるという特殊な内容となっている。

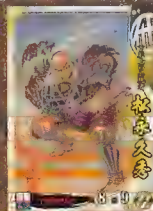
電影武将とは？

電影武将（デンプショウ）とは、ゲーム内で取得できるデジタルカード。スターターパックに入っている戦国鬼札に電影武将を登録することで使用可能となる。通常の電影武将は、リザルト画面の戦国屋で大判を消費し入手可能となっている。

魅力的な武将が満載！ オススメ電影武将 旧戦国数寄編

通常の電影武将として入手可能な武将カードも魅力的なカードが数多く存在する。今回は中でも通常排出期間が短かった「戦国数寄」をピックアップ

【SS】前田利家

この武将の最大の特徴はコスト2の槍足軽で武力が8と高く、さらに特技〈制圧〉、〈魅力〉を持つ、脅威的なスペックにある。計略「あはれ祭」も、もともとの自身の武力の高さも影響し、非常に粘り強い立ち回りが可能となる計略。特に守りの場面では[illegible]の恩恵を受けやすい。

【SS】松永久秀

今月後半の記事で紹介している魔法のランプ主君のデッキにも採用されている武将。他家の特技〈気合〉を持つ槍足軽に不足している高い統率力を持つ。計略「平蜘蛛の釜」は自身が撤退するものの、必要士気が少なく効果範囲も自城前全体となり、相手に対しての抑止力が高い。

【1.0SS】織田信長

「戦国大戦界 生祭」で声優、最上嗣生さんが使い続けているカードがこの【1.0SS】織田信長。現状、このカードのみ所持している〈気合〉をさらに強力にした〈肉〉という特技を持つ。コストが3.5と重めだが、織田家の優秀な低コストサポート武将と組み合わせ独自の戦術が可能となる。

戦国大戦ムックが二冊発売中！

新バージョンの情報を一から攻略！

戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる-
遊戯指南 初陣之書

『戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる-』の攻略本が発売中！さまざまな要素が変更された本作を、ゲームの開始方法から攻略まで完全サポート！　これから始めるプレイヤーはもちろん、今まで本作をプレイしてきたプレイヤーに向けての気になる変更点の仕様もばっちり攻略しているぞ。特別付録は本誌でのみ入手可能なEXカード【EX】明智光秀！　このカードは「まおゆう魔王勇者」とのコラボカードで、「勇者」が「明智光秀」として書かれており、イラストは原作イラスト担当のtoi8氏の描き下ろし＆ゲーム内ボイスも原作同様に声優、福山潤氏が担当している！

特別付録【EX】明智光秀

「天覇への道」前夜祭の模様とベストマッチを収録！

戦国大戦界 大祭 第二陣

「戦国大戦界 生祭！」にフィーチャーしたムックの第二弾が早くも発売！　今回は、「生祭」でおなじみの出演者で開催された全国大会「天覇への道」前夜祭イベントの模様をDVDに収録！　立花慎之介さん、三浦祥朗さん、菅沼久義さん、最上嗣生さんといった「生祭」でおなじみの声優陣に、真の声優界No.1の座を賭けて参戦した、中村悠一さんを加えた一大イベントを見逃すな！　さらに、初の全国大会「天覇への道」のベストマッチを解説副音声付きで収録！　そして、アニメ「ココロコネクト」とのコラボカード【EX】ねねが戦国数奇仕様で付録される!!　計略「誰かが望む私」は原作の設定を再現したコピー系計略。豊臣家が苦手とする序盤の超絶強化計略に対抗可能な強力な武将だ!!

特別付録【EX】ねね

eb! コラボ作品出展タイトル「まおゆう魔王勇者」アニメ情報

まおゆう魔王勇者

2013年1月より TOKYO MX、BS アニマックスなどにて放送開始

【2.0SS】織田信長として登場した「魔王」と、上記のムックの付録【EX】明智光秀として登場した「勇者」の出典タイトルである「まおゆう魔王勇者」のTVアニメが、2013年一月より放送開始となる！　既存のファンタジーの常識を覆すエンターテイメント性あふれる本作を『戦国大戦』から知ったプレイヤーもぜひ目にしてほしい！　計略名や各種台詞が登場するシーンでは思わず「ニヤリ」としてしまうこと間違い無し！

アニメ「まおゆう魔王勇者」公式HP<http://maoyu.jp/>

放送情報　2013年1月よりTOKYO MX、tvk、サンテレビ、KBS京都、ぎふチャン、三重テレビ、BSアニマックスにて放送開始

キャスト　魔王：小清水亜美、勇者：福山潤、メイド長：斎藤千和、メイド姉：戸松遥、メイド妹：東山奈央、女騎士：沢城みゆき、青年商人：神谷浩史　ほか

スタッフ　監督：高橋丈夫（『狼と香辛料』シリーズ）、シリーズ構成：荒川稔久（『狼と香辛料』シリーズ）、キャラクターデザイン：工藤昌史（『BLEACH』）、烏　宏明

大型Ver.UP特別企画!?

花田　勝氏×魔法のランプ　デッキ構築対談!?

だれもが一度は悩むであろうデッキ構築。特に今回のようなカード追加をともなう大型バージョンアップであればなおさら悩みは多いはず。そこで今回は、トップランカーのお二人をゲストにむかえ、自分なりのデッキ構築術を語ってもらった！　きっと参考になる要素があるはず!?

まずはデッキ作りの前のVer.UP対策法！

まずは、デッキを大きく変えるきっかけになるであろう、カード追加をともなう大型バージョンアップへの対策について語ってもらった。

――まずは、カード追加のバージョンアップに対する対策方法についてお聞かせください。

花田　勝氏（以下、勝氏）　僕は基本的に初日はそれまでのVer.で使用していたカードを使用して対戦するので、対戦相手の新カードから情報を得ます。

魔法のランプ（以下、ランプ）　斬新ですね（笑）。

勝氏　もちろん、それだけじゃなく、一緒にプレイしている友人からの情報も入ってきますよ。とにかく始めのうちは情報収集が最重要ですね。

――Ver.2.0は初日からプレイされたのでしょうか？

勝氏・ランプ　もちろんです！

ランプ　もう当然ですよね。

勝氏　僕は青井（仁義なき蒼井主君）たちと並んでいたのですが、当日はやたら寒くて凍えそうでした。

ランプ　そういえば、青井さんはネットで目撃情報が飛び交っていたみたいですね。

勝氏　Twitterか何かで「仁義なき青井が朝から並んでる！」というようなことが書かれていたみたいです。僕はちょうど買い物に出ていたので見つからなかったんですよ。基本的に友人と一緒にプレイするので、情報量は初日でもそこそこそろいます。

ランプ　確かにゲームセンターでの情報交換は重要だと思います。地方に住んでいるのでよけいに感じますが、人口の多い東京の方々はいろいろなことを知っている印象です。インターネットでも情報はたくさん出ますが、はやり情報は人と人とのやり取りが一番いいのかもしれませんね。

勝氏　でも、SNSとかはこの時期に一番見ますよね。

――それでは、お二人の対策は「どにかくプレイする！」という感じでしょうか？

ランプ　そうですね！　この時期は自宅よりゲームセンターに居ることが多いくらいなので（笑）。

勝氏　そうそう！　しかもゲーセンの待ち時間に携帯で情報を仕入れてね。とにかく情報を仕入れてプレイすることです。

――それでは、実際に情報を入手してからの調べなどは、どのようにしているのでしょうか？

勝氏　とりあえず体感で感じる程度で、具体的な検証まではいかないですね。

ランプ　おそらく皆さんも同じだと思うのですが、まずは前Ver.で使っていたデッキを試すことから始めます。ただ、僕は前Ver.のデッキは三戦で諦めましたけどね（笑）。勝さんはいかがでしたか？

勝氏　いやいや。3戦は速過ぎでしょ（笑）。僕も一番始めに使ったのは前Ver.で使っていた【SR】毛利元就の「謀神の掌上」デッキです。けれど、なかなか機能せず勝率は悪かったです（笑）。一緒にプレイしている友人たちがどんどん上がっていく中、一人取り残されて「このバージョンは無理かも」なんて思ってました。僕は弓足軽の長時間陣形が好きなのでいろいろ探していたのですが、どうやらVer.2.0現在では、少々ゲーム性に合わない気がしました。いくら試みても合わないデッキもあるので、納得いくまで調べたら諦めも重要かもしれません。

ランプ　やはり実戦が一番の対策かもしれませんね。

花田　勝氏主君

「戦国大戦界 生祭」を始めとするイベントでも活躍するトッププレイヤー。そのトークスキルは「生祭」出演声優陣のお墨付き！　もちろんゲームのスキルも高く、堅実な立ち回りを得意とする安定したプレイを披露する。

魔法のランプ主君

ランキングがクリアされたVer.1.2までの全国ランキング一位であり、Ver.2.0でも全国ランキング二位（11月中旬現在）の実力者。開幕から強気に攻めるプレイスタイルは華があり、プレイヤーからの支持も非常に高い。

※この記事は2012年11月初旬、Ver.2.00B稼働時に収録したインタビューをもとに構成しております。

実録!? デッキ構築の手順！ 第壱工程

デッキ作りの第壱工程はやはりキーカード決めが鉄板。
しかし、なにやらこの二人の場合は少々異なるようです。

花田勝氏 第壱工程 キーカードを決める！

勝氏 まずはメインで使いっていく計略を持つキーカードを決めていきます。「謀神の掌上」デッキのときも、まずは【SR】毛利元就を決めてます。【R】島左近ワラデッキのときは、【R】島左近ではなく、【UC】千代の「内助の功」を使おうとしたのがきっかけです。

ランプ 僕はまず、壁役から決めていいきます！ と言いたいところですが、ココ最近のデッキ構築の流れは、前バージョンのデッキが機能せず、迷走し、そして勝さんにメールするという流れです（笑）。このメールで勝さんにオススメの武将（計略）を聞くことが最近の定番ですね。結果的には勝さんのキーカードを決めるという工程と同じですかね。

勝氏 いやいいや! これがちょっと違って、あくまでこのメールの答えは「ランプさん用のキーカード」なんですよ! 僕が使ってもおそらく強くないはずです。

魔法のランプ 第壱工程 勝氏にメール！

ランプ ありがとうございます。でも実際、勝さんに聞くのも「勝さんが、僕のプレイスタイルを理解してくれている」と思っているからこそ相談させてもらっています。例えば、青井くんに「強いカード教えて!」と聞くと、とんでもない返答が返ってきますし（笑）。

勝氏 青井はダメだよ（笑）。

ランプ 本当は自分で決められればいいのですが、六角疾風デッキ以降、ずっと教えてもらってる気がします。

勝氏 ネタとしてではなく迷ったら一緒にプレイする友人に聞いてみるのも一つの手だと思います。別の視点からみることもデッキ作りでは重要な要素です。

ランプ はい。今後もお願いします!

実録!? デッキ構築の手順！ 第弐工程

理論派のように見える花田 勝氏主君はバリバリの実戦派!
対する魔法のランプ主君もここから独自の理論でデッキ作りを開始!

花田勝氏 第弐工程 運用テスト！結論は30戦後!!

勝氏 俺の第二工程はすぐ実戦です。まずは少々いびつな内容でも仕方ないので、とりあえずのデッキを組み全国対戦に出ます。そこから対戦しつつ、次の工程である、パーツの差し替えをしていく感じですかね。頭の良いプレイヤーなら、すぐに答えが出るのかもしれませんが、僕は30戦くらい試さないと答えが出てこないので、まずは実戦あるのみです。3戦で諦めるとかはあまり無いですね（笑）。

ランプ ああ……。僕が今回のバージョンで前回の【R】尼子晴久デッキを三戦で挫折したことを指しているんですね。なんか僕が悪いみたいじゃないですか（笑）。けれど、確かに僕はデッキに見切りを付けるのが速いかもしれません。決まってしまえば、ずっとそのデッキを使い続けますけどね。話は戻って僕は次の工程こそ壁役を決めていきます。

魔法のランプ 第弐工程 高コスト壁役武将を選択

勝氏 壁役の採用基準はなんですか?

ランプ 一番重要なのはスペックです。特に武力を優先して組んでいます。

勝氏 計略は意識しないの?

ランプ メイン計略次第です。僕がメインで使う計略は、基本的にその計略以外ほとんど使わなくていい計略を選びます。そうすることで、壁役は完全にスペック要員で選べるようになります。

勝氏 確かに計略を優先するとスペックが落ちる場合はありますよね。

ランプ 計略はたくさんあっても士気に限りはありますし、ある意味割り切りも重要かと思っています。

勝氏 確かにランプさんらしい考え方かもしれませんね。

実録!? デッキ構築の手順！ 第参工程

個性が色濃く出始めた第参工程。個性的に見えるデッキも、
自身のこだわりと緻密な計算によって生み出された内容なのだ!

花田勝氏 第参工程 不要なパーツの差し替え

勝氏 第三工程では、全国対戦の様子をふまえ、パーツを差し替えます。

ランプ 不要なパーツ武将を変えていくなどでしょうか?

勝氏 そう。例えば「謀神の掌上」デッキの初期は、騎馬隊を入れていましたが、そこが不要ということで変更しました。後はランプさん同様、計略もほぼメイン計略しか使わない場合は、スペック要員に切り替えることなども多いです。

ランプ 僕はここで低コストの騎馬隊を決めます。

勝氏 低コスト限定なんですか?

ランプ 僕は前に出てぶつかり合うことが好きなので、なるべく壁となる武将にコストを使いたいと考えています。そのため、騎馬隊のコストを軽くすることが僕なりの鉄板です。まずはコスト1.5を探して、どうしても見つからない場合もコスト2までにとどめます。

魔法のランプ 第参工程 コスト1.5の騎馬隊を探し出す

勝氏 騎馬隊をダメージソースと考えると、騎馬隊のコストが上がりそうですが、確かにランプさんのデッキの騎馬隊は毎回コストが低いですよね。

ランプ とにかくぶつかり合いたいので。その際、騎馬隊の武力はそこまで気にしていません。また、壁が薄くなるので騎馬隊二枚も選択肢には入りませんね。計略もそこまで意識しません。そう考えると、今使っている【SR】京極マリアはすべてを兼ね備えたカードなんですよ!

勝氏 確かにランプさんらしいです。僕らは基本的に"時代にあったカード"を探すのですが、ランプさんはまず自分に合うカードから探して、そこから試行錯誤している感じですよね。

実録!? デッキ構築の手順！ 第四工程

第四工程は……オリジナル要素あふれる回答の魔法のランプ主君。
実際の工夫点は「デッキができるまで」のコーナーにて。

花田勝氏 第四工程 ― はやり武将の対策を入れる

勝氏　第参工程の延長ではありますが、全国で対戦しながら、流行に対抗できるカードを探していきます。

ランプ　確かにそれは意識したいですね。

勝氏　例えば、今使っているデッキでは、一部の妨害に弱いので、「浄化の術」のを持つ【UC】天室光育を採用してます。有利な相手に対してさらに有利な要素を入れるよりも、苦手デッキを減らしていけるよう意識しています。

魔法のランプ 第四工程 ― 勝氏に結果を連絡！

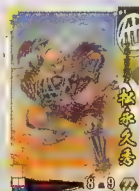
ランプ　僕は勝さんにお礼の連絡を入れます（笑）。実際には二と三でいろいろと苦労して考えているんですよ!

勝氏　いやいや。無理しなくても大丈夫ですよ。お礼は大事ですからね!

ランプ　やはり僕はオチ担当なんですね。

実戦！ 魔法のランプ主君の Ver.2.00B 使用デッキができるまで

魔法のランプ使用デッキ ― 4枚マリアデッキ

Ver.	カードNo.	武家	【レア】武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(必要士気)
2.0	浅朝034	浅井朝倉家	【R】京極マリア	1.5	騎馬隊	3	8	柵 魅	聖女の進軍(5)
1.1	浅朝010	浅井朝倉家	【R】遠藤直経	2.5	槍足軽	9	5	制 魅	縮地法(4)
1.0	他004	他家	【SR】上泉信綱	2.5	足軽	11	3	-	奥義之太刀(6)
1.0	SS011	他家	【SS】松永久秀	2.5	槍足軽	8	9	気	平蜘蛛の釜(3)

攻めるデッキに〈伏兵〉は邪魔!?　独自の理論でたどり着いた新デッキ

ランプ　今回のデッキもいつものように勝さんに連絡して、キーカードの【SR】京極マリアが決まりました(笑)。次に壁を決める際に注意したのは、“コスト2.5を三枚で組む”ということですね。その理由は、まず「聖女の進軍」の範囲はあまり広くないので、枚数を絞ろうと考えました。次に計略内容が“兵力が回復するのみ”なので、壁役の武力が重要になります。最低でも武力8は欲しいと考えていました。ここでコスト3を入れると、どうしても低コスト枠が生まれてしまい、そこから頭数を減らされていくという弱点ができてしまうんですよね。

勝氏　けれど、最初からその形じゃないですよね?

ランプ　そうですね。最初は下の画像のデッキです。

ランプ　武力と特技〈魅力〉を重視した結果、最初はこうなりました。けれど、うまく勝てなかったので、まずは【SR】上泉信綱と【R】丸目長恵を差し替えました。

勝氏　差し替えた理由は?

ランプ　最初は槍撃が強いと思っていたのですが、実際にプレイしていくと足軽の移動速度が早く、槍足軽に確実に追い付いて乱戦が可能なので足軽を採用しようと決めました。あとは「聖女の進軍」の中に一部隊でも武力10以上がほしかったということもあります。

勝氏　【SR】最上義光はどうして差し替えたんですか?

ランプ　〈伏兵〉が邪魔だったんですよ。

勝氏　それはすごい斬新(笑)。統率力9の伏兵ですよ!?

ランプ　強いのは分かるんですが〈伏兵〉だと開幕で自由に動けないんですよ!

勝氏　面白くなってきましたね!　では、【SS】松永久秀はどうして採用したんですか?

ランプ　まずこのデッキを使う際は「聖女の進軍」を使い、50カウントぐらいは常に敵陣に居座ろうと決めていました。そうなると当然、相手が攻めるときには残りカウントが少なく焦って攻めてきますよね。そこで【SS】松永久秀の「平蜘蛛の釜」が生きてきます。相手としては急いで攻城したいはずですが、まとめて計略を受けたく無ので、城には多くても二部隊ほどしか張り付いてこない場合が多くなります。そうなると素武力の高い部隊のローテーションで残り時間をたっぷり使い守りきれるようになります。もし強行して複数の部隊で張り付くようなら「平蜘蛛の釜」を使うといった感じですね。【SR】松永久秀も特技が優秀なので使いたかったのですが【SR】上泉信綱が当確だったので、さすがに槍足軽が一部隊なのは厳しく断念しました。

勝氏　【R】遠藤直経は固定だったんですね。

ランプ　【R】遠藤直経は計略はあてにしてなく、〈魅力〉、〈制圧〉というスペック採用ですが気に入っていました。このデッキの壁役は高武力なので壁二部隊と【SR】京極マリアで城に張り付いて、残りの一部隊が回復と大筒を抑える形で敵陣でのローテーションが可能です。そのときに〈制圧〉が生きてくるんですよね。後はキーカードと同じ勢力というのもポイントでしょうか。

勝氏　ほうほう。それでは次に他家を選んだ理由は?

ランプ　コスト2.5が一番充実しているのが他家だったからですね。

勝氏　確かに他家の【SS】松永久秀がデッキの完成度を上げている気がしますね。この武将が居ないと守りが厳しそうな気がします。

ランプ　そうですね。残り30カウント辺りで五割ほどリードを取れていれば【SS】松永久秀の計略と抑止力でなんとかなる場合が多いので、攻めるときも安心して攻め続けられるのもいいですね。

勝氏　残りカウントが少ない場面での【SS】松永久秀は計略による抑止力が強いですよね。

ランプ　【SS】松永久秀を採用して一気に戦闘の流れが組み立てられるようになりました。ほかの武将も僕の戦術に合っている武将ばかりなので、現状はこれが完成形です!

本人によるデッキ運用法解説

基本的に「聖女の進軍」を連発したいので、士気が7ほど溜まるまでは大筒を一発撃てるよう立ち回ります。順調にいけばちょうど一発打ち終わると良い頃合いなはずなので「聖女の進軍」で攻め上がり、効果時間が切れたところで、もう一度「聖女の進軍」を使います。最初に攻めがる際は、兵力が8割以上残っている状態で使うのが基本です。それ以下だと、相手が全体復活可能系の家宝の場合、しのがれてしまうことが多く、最悪、手痛いカウンターを受けるので注意してください。

序盤に相手が無理して攻め込んでくるなら「聖女の進軍」で押し返します。「聖女の進軍」は必要士気が5なので、それ以上の士気を使ってくるようなら最悪、引き下がっても士気差を作れるので有効です。相手に押し込まれそうになった場合は【SR】京極マリアを生かすのを前提に、一部隊ずつ差し出すよう立ち回れば、必要士気と効果時間の差で、最終的に有利に立ち回れるタイミングがきるはずです。

また、相手に〈伏兵〉が居る場合は、序盤に【SR】上泉信綱で踏みにいきます。統率力は低めですが、移動速度が速いので、伏兵を踏んでも、ほかの二枚の槍足軽でフォローすれば帰れることが多く、例え撤退しても、復活するころにはちょうど攻め時になっています。

家宝は使いどころがむずかしいですが、全体復活系がオススメですね。(魔法のランプ主君談)

実戦！ 花田　勝氏主君のVer.2.00B使用デッキができるまで

花田勝氏主君使用デッキ

六枚毘天デッキ

Ver.	カードNo.	武家	【レア】武将名	コスト	兵種	武	統	特技	計略名(必要士気)
1.0	SS025	上杉家	【SS】上杉謙信	4.0	騎馬隊	12	7	魅	毘天の化身(6)
1.0	上杉038	上杉家	【C】山吉豊守	1.0	槍足軽	2	4	-	的確な援兵(3)
1.0	上杉024	上杉家	【UC】絶姫	1.0	槍足軽	1	4	魅	封印の術(3)
1.2	EX009	上杉家	【EX】華姫	1.0	槍足軽	2	1	魅	挺身の術(4)
1.0	上028	上杉家	【UC】天室光育	1.0	弓足軽	2	3	-	浄化の術(4)
1.0	上022	上杉家	【C】新発田長敦	1.0	足軽	3	5	-	荷車駆け(3)

とにかく実戦で試行錯誤し、たどり着いた新デッキ

勝氏　Ver.2.0で今まで使用していた長時間弓陣形が合わないと気付き、次に使ったのが【SS】上杉謙信（毘天の化身）です。僕の中で「とりあえずデッキに迷ったら毘天を使う」という解決方法があり、今回もそれを実行しました。初めに組んだデッキが下のデッキです。

ランプ　出た！　山本寺兄弟（笑）。

勝氏　もうイラストに一目惚れしました。

ランプ　スペックじゃなくてイラスト採用なんですか!?

勝氏　そうそう！　完全にイラスト採用です。『三国志大戦』時代も呂布ワラデッキを使っていて、新カードに"妖怪のような濃い"イラストのカードが出たら、まず使っていました。そこからの伝統です（笑）。今回も彼らが上杉家に所属してくれてうれしかったです。

ランプ　「毘天の化身」デッキは以前からパターンが出来上がっていたから、一部パーツを組み替えるだけでよかったんですね。

勝氏　そうですね。山本寺兄弟を入れるために弓足軽と足軽の枠を入れ替えました。

ランプ　ここから今のデッキに変えた理由は？

勝氏　基本的に、山本寺入りでまったく問題はなかったのですが、スペックが良く、皆さん山本寺を使い始めてきたので、天の邪鬼的な要素で変更しました。

ランプ　またゲーム以外の要素なんですね（笑）。

勝氏　この外見でほかの人が使っていなければ使い続けましたが、使用率ランキングにも入り、さらに勝率まで高くなって「強いカードだから使ってるんだろ！」みたいに見られるとちょっと悲しいじゃないですか。

ランプ　確かに、見た目で選ぶ人は少なそうですしね。

勝氏　もう人気があるなら、僕以外の人たちに使ってもらえればいいじゃない！　みたいに思ってしまいまして。

ランプ　さっきまでの項目と立ち位置が変わりました!?

勝氏　けれど……これだけじゃなく、ゲーム寄りな変更理由もちゃんとありますよ。

今の環境を考えると、おそらく「毘天の化身」デッキは増えると思います。そうなると、それ以外のデッキを使う人たちは、ワントップで対策もしやすいこともあり「毘天の化身」の対策カードを入れてくるはずです。なので、今のうちから、さらにその対策である【UC】天室光育を入れたパターンで対戦しようと思いデッキを変更しました。【UC】絶姫はどうにもならない計略対策、【C】新発田長敦は統率力と計略を優先しての採用です。今の環境（このインタビューは11月初旬に収録）というよりかは、これからの環境に合わせたデッキですね。

ランプ　そこまで見越してのデッキなんですね。

勝氏　これからは【R】義姫や【R】細川忠興などもはやりそうなので、これらの対策として機能するはずです。

ランプ　たしかに二枚とも計略はもちろん、スペック的にも採用して損は無いカードですからね。

勝氏　あとはなにより【UC】黄梅院。士気3の「挑発」に士気4の「浄化の術」を使うのは悔しいですが、ココ一番では使っていくことも視野に入れます。

ランプ　これが最後の工程の「流行に対抗できるカード」なんですね。

勝氏　そうですね。ここでは【UC】天室光育と【UC】絶姫がそれにあたります。

ランプ　「流行に対抗できるカード」はどんな基準で選考したんですか？

勝氏　実戦でいろいろ工夫してという感じでしょうか。特に本作は「家宝」の選択でカバーできる要素が多いので、まずはデッキを変えず家宝を工夫します。後は、基本的な立ち回りも変えていきます。それでもダメならパーツ武将を入れ替えていくという流れでしょうか。本作は工夫次第でいろいろな解決法が見つかるので、まずはデッキを組んでどんどん実戦で試してください！

本人によるデッキ運用法解説

このデッキの自分なりの勝ちパターンは「自分が大筒を四回撃ち、相手は大筒一回と虎口の兵糧庫攻め」で競り勝つという勝ち方です。常に自軍の大筒を起動させ、【SS】上杉謙信とコスト1の武将一枚で相手の大筒を妨害します。相手の足並を【SS】上杉謙信の対応で乱し、万全の状態で攻めにくくさせ、大筒発射を可能な限り妨害するのが基本的な戦術です。

それでも終盤は、【SS】上杉謙信も息切れしてしまうので、相手の総攻撃を出すこと自体は止められないことが多いはずです。同時に虎口攻めも防ぐことは難しいですが、今までのリードを生かし、兵糧庫攻めなら許してしまっても仕方ないという気持ちで守ります。もちろん、その後に攻城を受けないよう守り切るのが前提になりますが、例え虎口のリールが多い場合でも、今までの大筒差で勝てるはずです。

「毘天の化身」デッキはワントップ型なので、相手の城に張り付き、【SS】上杉謙信でマウントを取るのが勝利パターンと思う方もいらっしゃるかもしれません。ただ、カウンターのリスクを背負いつつ、コスト1の攻城を数回決める戦術と、こちらの大筒を発射しつつ相手の大筒を妨害する戦術では、後者の方がリスクとリターンが割に合っているはずです。あくまで「毘天の化身」デッキは大筒で勝負するデッキと考えています。

なので、相手によっては【C】山吉豊守の「的確な援兵」も多く使用します。少ない士気で兵力を回復しつつ相手の大筒に居座り続けるのが有効な場面も多いです。これは特に伊達家に対して有効だと思います。もし、相手が計略を使って対抗してくるようなら、「毘天の化身」でせん滅も狙えます。

ワントップ型だと派手なイメージがありますが、僕の「毘天の化身」デッキは地味な戦い方です（笑）。勝った試合でも一試合に突撃が三回という試合もざらにあります。あくまでコツコツいきましょう。

（花田　勝氏主君談）

春夏秋冬すべてが新しい シリーズ最新作稼働!

REFLEC BEAT colette

©Konami Digital Entertainment

リズムに合わせてオブジェクトを弾き合う対戦型音楽ゲーム『REFLEC BEAT』シリーズの最新作『REFLEC BEAT colette』がついに稼働! 今回は本シリーズのキーマンであるDJ YOSHITAKA、Qrispy Joybox両名に本作の魅力を語ってもらった。

REFLEC BEAT colette

■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

『colette』は季節に合わせた四つのバージョンで楽しめる!

——新作稼働ということもあり、まずは、今回初めて『REFLEC BEAT』を知る人のために、改めて『REFLEC BEAT』という作品についてお聞かせください。

DJ YOSHITAKA(以下YOSHITAKA) 『REFLEC BEAT』はリズムに乗ってオブジェクトを弾き合うリズムアクションゲームです。ほかのBEMANIシリーズとの違いは、タッチパネルを使って遊ぶ部分です。近年はタッチパネルを使ったものが増えているので、親しみやすい機種でもあるのではないでしょうか。

——お二人から見た『REFLEC BEAT』の魅力とはどのようなところでしょうか?

Qrispy Joybox(以下Qrispy) だれでも気軽に遊べるという部分は大きな魅力の一つですね。

YOSHITAKA 音楽ゲームが初めての人でも遊べるゲームです。

——楽曲面での魅力についてはいかがでしょうか。

Qrispy 幅広い層に向けていろいろなラインナップをそろえているので、年齢性別問わず楽しんでいただけると思います。特に『REFLEC BEAT』は、ほかの機種よりも幅広い楽曲を多く収録しているんじゃないかなと思っています。

YOSHITAKA 「知ってる曲が必ず見つかる!」感じですね。

——『REFLEC BEAT』は今作でシリーズ第3弾となりますが、稼働初期から今までで、ゲームの内容はもちろん『REFLEC BEAT』を取り巻く環境などで何か変化はありましたか?

YOSHITAKA 一言でいえばコンテンツとして大きく成長しました。本作は、ほかのBEMANIシリーズにくらべ、まだそこまで歴史を積み重ねてきたタイトルではありませんが、プレイヤー層の広がりが大きくなってきています。特に、前作『REFLEC BEAT limelight(以下、limelight)』ではプレイヤー人口が大幅に増えました。『limelight』を制作しているときに、プレイヤー数を増すための企画や選曲を意識した結果が出たのではないでしょうか。そういった意味では、ミッションコンプリートできたバージョンだったと思っています。

——開発当初にチーム内で想定したことが実現できたということでしょうか。

YOSHITAKA そうですね。さらに今作からは設置店舗も大幅に増えるので、より『REFLEC BEAT』を身近に感じてもらえると思います。そして、「どうしたらもっと身近に感じてもらえるか」を

POINT 1 『REFLEC BEAT』とは、リムズに乗ってオブジェクトを跳ね返しあう音楽対戦ゲーム!

『REFLEC BEAT』はタッチパネルを使った対戦型音楽ゲーム。リズムに合わせて飛んでくるオブジェクトを画面手前の判定ラインでタッチするだけの簡単操作で、だれでも気軽に楽しめる。また、楽曲もバラエティ豊かで、耳馴染みのあるライセンス楽曲からオリジナル楽曲まで幅広いのが特徴だ。

タッチパルをタッチするだけの簡単な操作方法だが、対戦を盛り上げるための要素も備わっており、ゲームとしての奥深さも健在だ。

DJ YOSHITAKA プロフィール
「REFLEC BEAT」シリーズでディレクターを務めているほか、「SOUND VOLTEX」シリーズのディレクターも兼任している。過去、IIDXシリーズの制作にも携わっていた経験を持つ。そして、これまでさまざまなBEMANIシリーズに数多くの楽曲を制作しており、BEMANIを代表するコンポーザーの一人でもある。

考えて出た答えが新作『REFLEC BEAT colette（以下、colette）』になります。

『limelight』は、自分たちから見ても良い作品だと確信しており、本作の歴史を語る上でも外せないタイトルになったのではないでしょうか。

——BEMANIシリーズの中において、『REFLEC BEAT』はどのような立ち位置のゲームだとお考えですか？

YOSHITAKA　常にBEMANIシリーズの入り口にある機種でありたいと思っています。制作スタッフもそのつもりで作ってきました。こうした思いは、今作のポスターにも集約されています。若い人たちに、もっと音楽ゲームを楽しんでもらえればという立ち位置で続けていきたいですね。

——次に、『REFLEC BEAT colette』の新要素について教えてください。

YOSHITAKA　全体的なところでは“春夏秋冬”という要素が最大のポイントになっています。これはポスターでも大きく前面に押し出しています。

『colette』では季節に合わせて、さまざまな要素が変化するので、この季節感のようなものを感じながらプレイしてもらえたらうれしいですね。そのため季節を感じられるような楽曲や、システム音などを採用し、より生活とリンクさせる作品にしようと考えました。この“春夏秋冬”とは、プレイヤーのライフスタイルと『colette』をしっかりリンクさせていくという今回の大きなコンセプトなのです。

——それは例えば、「春には春にあったイベントや楽曲がプレイできる」というイメージなのでしょうか。

YOSHITAKA　そうです。そして今作では、季節ごとに筐体の見た目も変えていきます。これは他機種ではやっていない試みです。『colette』では季節に合わせて筐体周りのPOPなど見た目も変化していきます。こうすることで、これまで『REFLEC BEAT』をプレイしてくださっていたプレイヤーさんたちはもちろん、これから新たに『REFLEC BEAT』を始めるきっかけが、少なくとも年4回増えるという部分が大きな魅力ですね。やはり、見た目が変わると気になる人も増えてくれると思います。

POINT 2

春夏秋冬イベントに合わせ筐体も変化！

『colette』の最大の特徴ともいえる部分がココ！　季節に合わせて筐体の雰囲気がガラリと変化する。しかも、変化する部分は筐体だけではなく、ゲーム内のシステム音や決定音なども変化するため、季節の変化を感じながら新しい気持ちで本作をプレイすることができる。さらに、季節が変わればゲーム内イベントや新たな楽曲も追加されるとのこと。1年に4回新作が楽しめるような感覚を味わうことができるというわけだ。これはワクワクせずにはいられない！

※画像は制作中のものです。デザインは変更になる可能性がございます。

——なるほど。確かにそうですね。

Qrispy　それに、見た目だけではなくサウンドも春夏秋冬のバージョンに合わせてガラっと変えていきますよ。

——見た目が変わり、サウンドも変わると。サウンドとはシステム系のサウンドという意味ですか？

Qrispy　そうですね。選曲中や、決定音であったりといった部分が季節ごとに変わります。もちろん収録曲についても季節に合わせた楽曲を追加していきますよ。

YOSHITAKA　収録楽曲についてはこれまでと同様に追加していく形なので、季節に合わせた楽曲がどんどん増えていくといった感じです。

Qrispy　『colette』稼働時は冬なので、まずは冬仕様に合わせたサウンドになりますね。

『colette』は季節に合わせた四つのバージョンで楽しめる！

——次にゲームプレイ中の新要素や新システムにいてお聞かせください。

YOSHITAKA　すごくこだわった要素が「ヒットチャート機能」です。ヒットチャートでは全国各地で稼働している『colette』で、どの曲が多くプレイされているかを、ランキングとして見ることができます。そして、今回はそのヒットチャートから直接選曲できる機能を付けました。ヒットチャートでは本当に今の旬な楽曲、みなさんがプレイしている楽曲がわかるので、見るだけでも楽しめると思います。また、ライセンス楽曲やオリジナル楽曲といった絞り込みも可能なので、ある意味では楽曲が増えても選びやすくするための機能ともいえますね。

Qrispy　ヒットチャートを見る方法は、選曲画面でヒットチャートのアイコンをタッチするだけでと簡単。

YOSHITAKA　そのヒットチャートアイコンは、画面内のアイコンの中で一番大きくしてあります。それぐらいこだわりをもってオススメできるものになっています！　ぜひ活用してくださいね。

——なるほど、まずはこのヒットチャートを見てもらえれば、初心者でも楽曲が選びやすいというわけですね。

YOSHITAKA　もちろんそれもありますが、プレイヤー同士の共通の話題としても役立つかと思います。だれかと『REFLEC BEAT』の話をするときなどでも、ヒットチャートはきっかけになりやすいのではないでしょうか。また、自分の好き嫌いや得意不得意など、一人では分かりにくい「自分はこの曲が好きだけどみんなはどうなんだろう？」という要素を知るきっかけにもなると思います。これらは、今までのシリーズでもあった要素ですが、ミドルからコアなユーザーによく見られた光景でした。しかし、『colette』では選曲画面にヒットチャートを置いているという、比較的新しい仕様なので、より幅広い層にこれらを体感していただけると思います。

——普段会話しないプレイヤー同士の交流にも役立ちそうですね！　ほかにも注目要素があるのでしょうか？

YOSHITAKA　ヒットチャートはいくつかのカテゴリに別れていて、その中にはコナミオリジナル楽曲のヒットチャートなどもあります。ほかにも週間や月間、累計といった要素もあるので、やりこんでいるプレイヤーにも便利な機能だと思いますよ。

Qrispy Joybox プロフィール　初代「REFLEC BEAT」からBEMANIシリーズの制作に携わり、前作に当たる「REFLEC BEAT limelight」と本作「REFLEC BEAT colette」ではサウンドディレクションを務めている。また、コンポーザーとしてBEMANIシリーズ全般に楽曲を提供しており、ポップでキャッチーな楽曲を得意としているが、ロックからテクノまで制作し、楽曲の幅は多彩。

――ヒットチャートのほかにもリフレクスタンプという要素があるようですが、こちらはどのようなものなのでしょうか?

YOSHITAKA　僕らとしてはできれば毎日! いや……一週間に一回はプレイしてほしいという思いがあり、遊びに来てくれた人にスタンプをあげて、お互いにハッピーになろう! という意味で採用した機能です。

Qrispy　定食屋などで見掛けるランチ券みたいな感覚でしょうか。「気付いたら溜まった!」みたいな。

YOSHITAKA　それに近いね。このスタンプには「お得意様になってね」という意味も込められています。もちろん、一定以上たためると"良いこと"があるのですが、その"良いこと"の部分は、すごく頑張って作りました。

――その良いこととは、スタンプを集めないと手に入らないようなものなのでしょうか?

Qrispy　そうですね。スタンプを集めることでしか解禁できないコンテンツを用意してあります。

――どんなものなのか楽しみです。ほかに本作オススメのポイントはどのような要素がありますか?

YOSHITAKA　とにかくパステルくんが出てきます。画面にパステルくんが居ないことはないんじゃないかというくらい出てきますよ。『limelight』の序盤から登場する機会が増えてきたパステルくんですが、『limelight』の中盤くらいから人気が出てきて、気付けば関連グッズが即日完売みたいな勢いになっちゃってます。

Qrispy　最近はいたるところにパステルくんが出てますからね。

POINT 3 パステルくんとは?

まさにこの上に出ているキャラクターがパステルくん。好物はモンブラン。楽しそうなところをみつけては登場したがるでたがりさん。

YOSHITAKA　ポスターにもちゃんと「パステルくん」と名前が書いてあります(笑)。もうある意味パステルくんが新要素として出まくってますね。そしてパステルくん的新要素として、ビッグパステルくんというものがあります。

――それは一体どんな要素なのでしょうか?

YOSHITAKA　ライトユーザーの皆さんがプレイで迷わないようにこのビッグパステルくんが出てきて、いろいろと教えてくれる機能です。このビッグパステルくんは僕の強い希望で、「とにかくでかいパステルくんを出してくれ」と頼んで出してもらいました。

――パステルくん人気者をここまで押し上げた原因はなんだと思いますか?

YOSHITAKA　『limelight』のジャンピングパステルくんじゃないですかね(笑)。

Qrispy　たしかにそうですね。みなさん、あの一気にグラスを埋める姿をみて、パステルくんの力を思い知ったのではないでしょうか(笑)。

YOSHITAKA　今まですごく大変だった解禁に必要なライム集めをパステルくんが豪快に手助けしてくれたので、みなさんの心にパステルくんに対する愛が芽生えたんじゃないかなと思います(笑)。

――だとしたら効果絶大でしたね(笑)。キャラクターは頻繁に登場すると目に付きますよね。

YOSHITAKA　もちろん『colette』でもパステルくんが大活躍しますよ。

POINT 4 ヒット曲を逃さずチェック!「ヒットチャートから選ぶ」機能追加!

『colette』の中でも大きな特徴の一つとして挙げられる「ヒットチャートから選ぶ」機能。これは全国のユーザーがプレイした頻度の高い楽曲をランキングにして表示し、そのランキングから直接楽曲が選択できるという機能だ。J-POPやコナミオリジナルなどといったいくつかのカテゴリが存在し、そのカテゴリごとにランキングを表示する。

そのときの人気曲が分かるだけでなく、プレイする曲に迷った際のガイドラインとしても便利な機能なので積極的に活用していこう!

POINT 5 お気に入りがきっと見つかる! 追加楽曲リストを公開!

追加楽曲の一部を公開! 収録されるライセンス曲は幅広く、一度は聞いたことがある楽曲も多いはず。コナミオリジナル楽曲は人気コンポーザーたちの新曲が盛り沢山だ。

▼オリジナル楽曲リスト

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
GLITTER	Sota Fujimori 2nd Season	ROUND !	WESTARENA by MLREC.
Clumsy thoughts	猫叉 Master feat. *spiLa*	Almace - HI SPEED EDITION -	Qrispy Joybox
It's my Miracle	Another Infinity feat. Mayumi Morinaga	MANA	DJ YOSHITAKA
Aerial Skydive	Dirty Androids	Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～	Zektbach
Our Faith	kors k	幻想雷神記	98
guerre à outrance	Vivian		

▼ライセンス楽曲リスト

楽曲名	アーティスト名	楽曲名	アーティスト名
つけまつける	きゃりーぱみゅぱみゅ	全力少年	スキマスイッチ
行くぜっ!怪盗少女 -Zver.-	ももいろクローバーZ	嘘	シド
HELLO	YUI	STRONG	MIYAVI vs KREVA
KISS KISS BANG BANG	-	365日のラブストーリー。	ソナーポケット
オレンジ	-	マジLOVE1000%	ST☆RISH
侵略ノススメ☆	ULTRA-PRISM	→ unfinished →	KOTOKO
サブリナ	家入レオ	Watching you feat. WISE	LIL
スリル	布袋寅泰	Butter-Fly	-
夏祭り	-	パノラマセカイ	TRIPLANE
WHITE BREATH	BONUS		

初登場の新ユニット"BONUS"のSota Fujimoriからのメッセージ

2011年に行なわれたSYNTHESIZED3発売記念イベントに、親友でもあるkors k君が一緒に参加してくれたのですが、握手会の時にファンの方から「kors kさんとコラボして下さい!」と言われたんですね。kors k君が「じゃあBONUSっていうユニット名でやりましょう」と言っていつか実現できたらと思っていたら、クリスピー君が「次はBONUSやりましょう!!」と言ってくださいました(笑)。これがBONUS誕生秘話です。今後の活躍に期待!? していてください。

——ちなみに、パステルくんはどのようにして誕生したのでしょうか？
YOSHITAKA　最初に本作のイメージキャラクターを考えてほしいと僕からデザイナーにお願いしました。そして、いくつかの案をもらった中の1キャラがパステルくんです。けど、露骨にパステルくん以外のキャラが適当だったんですよ（笑）。
Qrispy　あれ!?　そうでした？
YOSHITAKA　そう。これならもうパステルくんしかないやん！　みたいなことになり、結果的にパステルくんが登場することに決まりました。僕はクマか犬のキャラだってずっと言っていたんですけど（笑）。
Qrispy　けれど、結果的には本作を代表するキャラになりましたよね！
——次は話題を変えて、今作で新たに楽曲を提供するアーティストやオススメの曲などにつてお聞かせください。
Qrispy　ライセンス楽曲では今までなかなか収録できなかったような楽曲を収録しています。シドさんの「嘘」もオリジナル音源で収録させていただきました。ほかにもYUIさんの「HELLO」などもオススメですね。

YOSHITAKA　今回はQrispyが、がんばってくれたおかげて、ライセンス楽曲はオリジナル音源を多く収録できました。ライセンス楽曲の選定は毎回大変なんだよね？
Qrispy　はい。前作でもお話したかもしれませんが、収録する楽曲はバランスが重要です。まず一番多いプレイヤー層に合わせて楽曲を決めていきますが、なかなか思い通りに決まらなく、気付くとジャンルが偏ったりすることが多くなりがちです。けれど、今回はその辺りのバランスもいい感じに収録できていると思っています。
YOSHITAKA　YUIさんから、ももいろクローバーZさん、後はスキマスイッチさんの「全力少年」もオリジナル音源で収録しています。本当にいい感じの選曲ですね。あとは家入レオさんの曲も収録しています。全体的に年齢層は若干若めにしていますが、僕らと同世代の人のために、布袋寅泰さんの「スリル」をオリジナル音源で収録しています。
Qrispy　開発チームに熱狂的な布袋さんファンがおりまして、ついに念願が叶ったとよろこんでいました。
YOSHITAKA　この曲は譜面も激アツなんですよ。原曲がスキな人はきっとよろこんでもらえると思います。
Qrispy　ほかにもオリジナル楽曲だと、今回は新ユニットが誕生しました！
YOSHITAKA　これはQrispy Joybox初のプロデュースユニット……。
Qrispy　いやプロデュースはしてないですよ（笑）。VENUSを……。
YOSHITAKA　華麗にパクった……その名もBONUS。
Qrispy　BONUSという新たなユニットが『colette』から登場するので楽しみにしていただきたいと思います。まずはVENUSにならい、カバー楽曲から皆さんにお目見えします。
YOSHITAKA　なんとあの曲を!?
Qrispy　あの「WHITE BREATH」を大胆リミックス。ってこのページに載っているんですよね（笑）。メンバーはSota Fujimoriとkors kですね。
——ジャケットからもただならぬ雰囲気が出てますね（笑）。
Qrispy　これはもともとUSTREAMで立ち上がったネタでした。
YOSHITAKA　そうそう。ポロッと言っちゃってね。
Qrispy　それで僕が「やりましょうよ！」と言ってしまったんです。
YOSHITAKA　Sotaさんの特技、コヤジギャグから始まったユニットです。「ギタ・ドラ・jubeat大夏祭り」のUSTREAMですよね。こうした動画コンテンツなどでポロッと出た要素が形になるというのが、なんともBEMANIらしい新ユニットです。二人で頑張ってもらわないと。
——衝撃の新ユニットが出ましたが、ほかのコンポーザーはいかがでしょう。
YOSHITAKA　注目してもらいたいのは、Sota Fujimori 2nd Seasonです。この2nd Seasonという部分に注目してもらいたいです。
Qrispy　かなり気合が入ってますね。特に今回は、何だか曲を作るときの力の入れ方が違った感じです。
YOSHITAKA　ヒットチャートランキングが入っているので頑張っているのかな（笑）。
Qrispy　そのほかですと、IIDXシリーズでお馴染みのDirty Androidsが『REFLEC BEAT』では初の楽曲収録となります。かなりかっこいい曲に仕上がっていますよ！
YOSHITAKA　シリーズの定番、僕の新曲……というかLucky Vacuumさんの新曲もあるので楽しみにしていてください。
Qrispy　今回はリミックスも楽しみにしてほしいですね。
YOSHITAKA　セルフリミックス系が目立つよね。僕の楽曲の中では「FLOWER」がリマスター版みたいになっていて音源が変わってます。

Qrispy　かなりブラッシュアップされてますね。もちろんほかにも楽曲が増えましたし、間違いなく『limelight』より、やり応えがあります。
——次に稼働直後の冬バージョンでのゲーム内イベントなどについてお聞かせください。
YOSHITAKA　パステルアドベンチャーというイベントが稼働後に始まります。簡単にいうとパステルくんが山を登るんです。このイベントでもたくさんパステルくんが出ますよ。
Qrispy　本当に初回からたくさん出てきますね！
YOSHITAKA　パステルアドベンチャーではパステルくんの衣装を変更でき、衣装によって、パステルくんがアドベンチャーできるパワーが変わってきます。パステルくんの衣装変えも楽しみつつ、イベントも楽しみ、そして解禁要素も楽しんでいただければと思います。今作は『limelight』のイベントよりエンターテイメント性が高くなっています。そのため、どのようにプレイすると、たくさんのポイントが獲得できるのかといったところが視覚化されていて、初心者の方でも分かりやすい仕様になっています。
——では最後に、読者へメッセージをお願いします。
Qrispy　『colette』はやりごたえのある収録楽曲やイベントなどが満載で、一年を通じて楽しめるような内容になっております。ぜひ皆さんで楽しんでください。
YOSHITAKA　僕もそこかなと思います。衣替えのシーズンを機に新しく始めてもらったり、冬やりこんで少し離れた人がいたとしても、春になったらまた始めてもらえるような、年間通じて遊んでもらえればと思います。

ゲームセンターへの道のりも、iOS版で『REFLEC BEAT』楽しもう！

『REFLEC BEAT』はiPhone やiPad向けにも『REFLEC BEAT plus』が無料アプリとして配信されている。基本的な操作方法はアーケード版と同様で、さらにiOS版ではアーケード版には収録されていない楽曲も多く配信されているほか、iPad版では1台で二人対戦プレイもできる。また、今回紹介した『colette』の設置店舗検索機能も追加される予定だ。アプリ本体はプリインストール曲三曲込みでなんと無料。今すぐAppStoreで「REFLEC」と検索してゲットしよう。

稼働直前！ 最新作の内容をいち早く紹介！

pop'n music Sunny Park

ポップンミュージック サニーパーク

Let's join us, feel the music♪

Mimi

Nyami

シリーズ最新作『pop'n music Sunny Park』が稼働目前! 今回はその最新作の情報を一足早くお届け。楽しい新要素が盛りだくさんなので、稼働前に予習しておこう!

pop'n music Sunny Park	
■メーカー	：KONAMI
■ジャンル	：音楽シミュレーション
■操作方法	：9ボタン
■発 売 日	：今冬稼働予定
■使用基板	：―

稼働まで待ちきれない！ 稼働前に一足早く情報を公開！

これまで続いてきたナンバリングの数字がタイトルとロゴから消え、心機一転、新たなスタートを切るポップンシリーズ。その記念べき最初を飾る作品がこの『pop'n music Sunny Park』だ!

1998年稼働の『pop'n music』から、これまで長い歴史を積み重ねてきたポップンシリーズ。今作もその中で培ってきた楽しさをしっかり継承しつつ、盛りだくさんの新要素がぎゅっと詰め込まれている。また、既存システムにも多数の調整が加えられ初心者から上級者まで、よりプレイしやすくなった。今回は稼働直前ということで、新要素の中でも注目ポイントと既存システムの変更点をピックアップして紹介しよう。

しっかり予習をしておけば、稼働後すぐに本作の楽しさを十二分に味わえること間違いナシだ!

本作から始まる新たなポップンの歴史を、君も一緒に体感しよう。レッツポップン！

新キャラはもちろん、定番キャラもおしゃれに衣装チェンジ！

毎作登場する新キャラクターたちは、今作も個性豊かな面々ばかり。どんなキャラクターたちが登場するかはぜひゲーム内で確かめてみよう。また、これまでに登場している定番キャラクターも新衣装を身にまとっておしゃれに変身! キミのお気に入りのキャラクターはどのように変わっているかな? 魅力的なキャラクターたちが画面狭しと動く姿も本作ならではの注目ポイントだ!

初心者＆初プレイも安心！

ミミ・ニャミのチュートリアル

本作からポップンシリーズを始めたいと思っている人はもちろん、初心者のプレイヤーにもうれしい要素として、ミミとニャミが登場し、操作方法などをしっかりレクチャーしてくれるチュートリアルが追加された。

チュートリアルは初プレイから三回目のプレイまで出現するが、プレイするかどうかの選択肢が出るため、すでに本作に慣れているプレイヤーはチュートリアルをスキップして、すぐに通常のプレイへ進むことも可能だ。しかし、ある意味貴重なモードなので、ファンならぜひ一度プレイしてみよう!

チュートリアルは初回プレイから三回目のプレイまで出現。選択肢で「はい」を選ぶとポップンシリーズの看板キャラクターであるミミとニャミが操作方法などを教えてくれる。

特典いっぱいのお助け新システム「ポップンクーポン」登場！

本作の新要素の中でも特に注目したいのがこの「ポップンクーポン」。これは、ゲームをプレイする上でプレイヤーを助けてくれるさまざまなサービス（例えばSAFETY FULL STAGEというクーポンは、"何回ステージミスをしてもゲームオーバーにならない"など）を、ゲーム内クーポンという形で発券してくれるシステムだ。

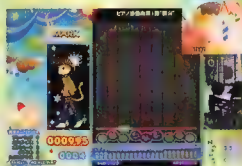
入手したクーポンはモード選択画面で使用するかどうかを選択できる。クーポンを使用する場合は、筐体のテンキーを操作してクーポン選択画面に行き、使いたいクーポンをいずれかのボタンで選択するだけでオッケーだ。プレイを助けてくれるとてもたのもしいポップンクーポンだが、このアイテムには有効期限があり、使うタイミングを考えすぎてしまうと有効期限が切れてしまうので注意しよう。クーポンの詳細は入手したクーポンに記載されているほか、e-AMUSEMENT GATEでも確認できるので、こまめにチェックしておこう。

これが使用するクーポンを選択する画面。クーポンの名前や内容、有効期限なども確認できる。また、持っているクーポンの総数も表示される。ぜひプレイに役立てよう!

RIE♥chan

キャラクターの誕生日にはちょっといいことが♪ 「キャラ誕生日イベント」

ポップンミュージックカードなどにも書かれているように、本作に登場するキャラクターは誕生日が設定されている。そして、それぞれの誕生日にちょっといいことが起こるのが「キャラ誕生日イベント」だ。誕生日を迎えたキャラクターを使用キャラクターとして選択すると、演奏画面や選曲画面の背景が変化する。また、ゲーム終了時にその日の日付が書かれた誕生日絵が出現し、その絵はe-AMUSEMENT GATEからいつでも見ることが可能となる。今回は12月後半に誕生日を迎えるキャラクターを掲載したので参考にしてほしい。公式HPでも誕生日が近いキャラをチェックできるので、好きなキャラクターの誕生日をチェックしよう!

ゲーム終了時にこうした誕生日絵が出現する。お気に入りのキャラクターの誕生日は覚えておこう!

誕生日を迎えたキャラクターでは、背景に"HAPPY BIRTHDAY"と書かれた専用の演奏画面になる。

キャラクター名	誕生日	キャラクター名	誕生日	キャラクター名	誕生日
さなえちゃん	12月21日	トリニティ	12月24日	スーツ	12月28日
ロキ	12月21日	マッスル増田	12月25日	洋次郎	12月28日
ケビン	12月23日	ミシェル	12月25日	スーツ対モリー	12月28日
つらら	12月24日	エッダ	12月26日	シャルロット	12月29日
キリコ	12月24日	ジェシカ	12月27日	Mr．そばっ子	12月31日
オオカミ少年	12月24日	蒼井　硝子	12月27日	エンプレス	12月31日

既存システムにもたくさんの変更点！

ポップンミュージックカードも一新!

ファンの間で高い人気を誇るポップンミュージックカードは今作も新作が盛りだくさん! 新キャラクターのカードはもちろん既存キャラクターの新しいカードやレアな描き下ろしカードまでいろいろなカードが登場する。また、これまで同様ラッキーコードの付いたカードも登場するが、今作からラッキーコードの入力がe-AMUSEMENT PASSの確認画面からキャラクター選択画面に変更されているので注意しよう。キミは何種類集められるかな?

楽曲表示と操作方法が変更

今作では選曲方法が目的のフォルダを青ボタンで選択した後、右の緑ボタンでフォルダを開き、左の緑ボタンで閉じるように変更された。また、楽曲の譜面難度の変更方法が、左の黄色ボタンで譜面難度を下げ、右の黄色ボタンで譜面の難度を上げるように変更された。さらに、楽曲の表示がジャンル名から曲名表示に統一されている。ただし、ジャンル名と曲名はテンキーの00を押すことで切り替えが可能なので、わかりやすい方に変更しよう。

フォルダの開閉や楽曲の譜面難度変更方法がこれまでと異なるので、画面の表示をよく見て間違わないように注意しよう。

オプション選択画面もリニューアル

ハイスピードやランダムなどのオプション設定画面がリニューアルされ、ゲーム前にオプションを変更した際のプレビューが表示されるようになった。特にハイスピードオプションは、プレイする前に流れるポップ君の速度を見ることができるため、ほかのBEMANIシリーズから本作をプレイするプレイヤーにとってもとてもうれしい追加要素ではないだろうか。これならハイスピードオプションで早すぎたり遅すぎたりといったミスが減るかも!?

このプレビュー機能は待ち望んでいたプレイヤーも多いのではないだろうか。これでより自分にあったオプションを設定できるはず!

EXAMU-EXTRA! Vol.43

エクサム エクストラ！

エクサムの最新情報をお届けする当コーナー！ 今月もディレクターの林氏に、『アルカナハート3 ラブマックス!!!!!』についてお聞きしたぞ！

ギャラリーEX PLUS

ILLUSTRATED by 赤賀博隆

地域限定コラボカード第3弾はリーゼロッテ×クロミのコラボカードが登場！ もちろん今回も赤賀博隆先生の描き下ろし！

エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

――まずは改めて『アルカナハート』シリーズの魅力についてお聞かせください。

林 なんといっても、登場するキャラクターがすべて女の子という点ですね。キャラ数もシリーズを重ねるごとにどんどん増えており、きっと自分の好みにあった女の子を探し出せるはずです！ システム面ではホーミングによって画面中を飛び回れることと、プレイヤーキャラとアルカナの組み合わせによる自由度の高さがウリです。このアルカナセレクトのおかげで、好みのキャラクターが性能的に合わなかった場合でもフォローが効きますので、よりキャラ愛を反映させやすくなっています。新作はキャラクターだけでなくアルカナにも調整を入れていますので、また組み合わせを考える楽しさも味わえますよ。

――新作は『アルカナハート3 ラブマックス!!!!!』と、少し変わったタイトルとなっていますが、決定までにはどのような経緯があったのでしょうか。

林 今回はナンバリングタイトルではないので、『すっごい！アルカナハート2』のように遊び心を入れたインパクトのあるタイトルにしたいと思い、そしてまず何よりもファンの方たちからの"愛"をすごく感じておりましたので、タイトルにも反映したいと考えました。そこから出た答えが、ファンの方への愛情をマックスに、さらに三ツ星を超える五ツ星という意味を込めての『ラブマックス!!!!!』です。

――イラストやロゴ、イメージカラーも大きく変更されましたね。

林 全体的にさわやか路線ですね。イメージカラーを以前の赤から真逆の青へと変えることで、単なる移植ではなく、生まれ変わったという感じが出るよう意識しました。メインビジュアルも思い切ってチアリーダーの衣装にチェンジしました！例え、パッと見で格ゲーのポスターかどうかが分からなかったとしても、ファンの方に「このポスターほしい！」と思ってもらえるものにしたいという思いがありました。普段であれば、基本的に実際のゲームに出てこない衣装を着たビジュアルは使用しないのですが、ファンの方への感謝の気持ちを込めて、よろこんでいただけて、かつ、インパクトのあるものをということで、あの形になりました。

――先月の発表後、ファンの方々からの反響はいかがでしょうか。

林 皆さん「待っていた！」といった感じでしたので、本当にうれしかったです。ネット上でも多くの反響をいただけたようで、ありがとうございました！

――それでは最後に、ファンの方たちへ一言お願いします。

林 技の追加など変更点はありますが、『アルカナハート3』というゲームには違いありません。家庭用版などで練習したことは必ず役に立ちますので、稼動まではそちらをプレイして備えていただければと思います。そして、家庭用しか遊んだことがないという方は、ぜひゲームセンターでカードを使ってプレイしてみてください！ 長い間待ち続けてくださった皆様も、もう少しだけお待ちください!!!!!

「まほうのエプロン」アルカナハート×サンリオキャラクター
地域限定コラボカード第3弾登場！

リーゼロッテ×クロミのコラボーカードが東京秋葉原、大阪日本橋限定でスタート！

東京秋葉原地域限定だった『まほうのエプロン』のアルカナハート×サンリオキャラクターの限定カードがついに大阪日本橋でも手に入るようになる！ 12月13日(木)より稼動の『まほうのエプロン』シリーズ最新弾『ジュエルペットと魔法のエプロン cutie（キューティ）』の稼動に合わせ、コラボカード第3弾「リーゼロッテ×クロミ」カード排出開始！ さらに店舗によってはスペシャルverもあるとのこと！ コラボカード対応の限定店舗は「まほうのエプロン」公式HPにてチェック！

今月も初公開画像を公開！

火のアルカナの派手な新技が炸裂！ ほかのアルカナにも新技が追加されるので、キャラを固定しているプレイヤーも、新しいアルカナ選びで新鮮な気持ちが体験できる。どのような新技が追加されるのか楽しみだ!!!!!

D-Arts「テリー・ボガード」魂 meets 市来光弘 インプレッション

KOF超好き声優

Profile　職業・声優。アニメ、ゲーム、舞台を中心に活躍。最近の主な出演作は『BLEACH 死神代行消失篇』(雪緒)、『GON-ゴン-』(ヤン)、『Another』(風見智彦)など。

バンダイのリアル可動フィギュアブランド「D-Arts」に、テリー・ボガードが登場！　その知らせを聞いて黙っちゃいないのが、本誌でおなじみ、『KOF』大ファン声優の市来光弘。実際に触れて語る、魂のリポート！

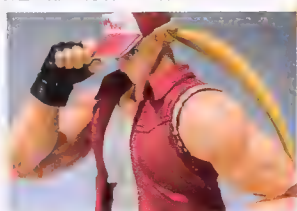
バンダイ「D-Arts」に伝説の狼が降臨する！

身体はもちろん、服の汚しやシワにも「こだわり」を感じます！　帽子にしっかりあの「FATAL FURY」の文字もあるんですよ！

注目1 格ゲーキャラのための「格闘素体」を採用

対戦格闘ゲームキャラのしなやかかつ、ボリュームのある肉体を再現するために、ベースボディを新規開発。原作に極めて近い形で身体を立体化している。

格ゲーのヒーローキャラならではの、スリムでありながら、肉体のボリュームが伝わる造型。服の細かなディテールも見逃せないポイントだ！

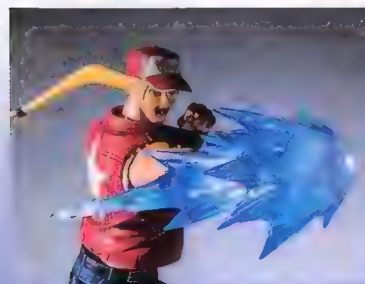
可動範囲が広いのに驚き！　市来もポーズを再現してみました！　テリーの最もカッコいいポーズをキミも見付けよう！

注目2 フル可動のパーツで必殺技も超絶再現！

KOFプレイヤーならだれでも知っているテリーの必殺技。あのアクションが手の上でバッチリ再現できる。これまでにない可動域で格ゲーキャラのダイナミックな動きもバッチリ！

脚を大きく振り上げるクラックシュート、力強いダッシュとともに正拳を繰り出すバーンナックル。ゲームのアクションそのままだ。

注目3 エフェクトパーツでド派手に演出！

あると無いとでは盛り上がりが全然違いますよ。パワーゲイザーのエフェクトパーツの大きさにビックリしました。

格ゲーならではの必殺技用エフェクトや、さまざまなアクションに対応した手首や顔パーツが多数付属している！

必殺技の最も印象に残る「あの瞬間」をさらに盛り上げるエフェクトパーツ。顔パーツはさまざまな表情を用意。

市来's VOICE　いろんなアングルでテリーが楽しめます！

実際に触れてみて、その出来に大満足！　必殺技の再現は意外と簡単でした。今後は種類が増えて、フィギュアで『KOF』のチームが結成できるとうれしいですね(笑)。

「D-Arts　テリー・ボガード」

■発売:バンダイ
■発売日:発売中(2012年11月23日発売)
■価格:4,410円(税込)　■仕様:約150mm／PVC、ABS製

D-Artsの詳しい情報はコチラ！
「魂ウェブ」http://tamashii.jp/

PRESENT　3名様にプレゼント!!

応募の決まり
ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・本ページの感想を明記の上、以下の住所にお送りください。締め切りは2012年12月29日(当日消印有効)です。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「D-Arts テリー・ボガード」係

格ゲーキャラのリクエスト募集
バンダイでは「D-Arts」格闘シリーズでフィギュア化して欲しい対ゲーキャラのリクエストを募集している。商品同梱のチラシに記載のURLからアンケートページに入り、キミの熱い想いを伝えてみよう！

Arcadia Illustration Contents by 七瀬葵
弾幕少女
ダンマクショウジョ

七瀬葵来来

連載的挿画

「こんにちは七瀬葵です」

七瀬先生からのコメント

こんにちは、七瀬葵です。1月号と言うことで、サムライスピリッツ閃より、ナコルルと鈴姫のお正月を描いてみました。2013年もナコルルとアルカディアさんとともによろしくお願いいたします!

（新潟県　相ヶ瀬満さん）
☆あふれる笑顔、みんなで一緒に、メリークリスマス!

（奈良県　てつみん君）
☆フロンティアSより紅白サンタというか、トナカイとは（笑）。

（千葉県　N・H君）
☆服の下はレオタードとのこと。なんたる安定感!

（神奈川県　札茉都ゆっくさん）
☆死神だって、ちゃんとプレゼントは、もらいたいのです!

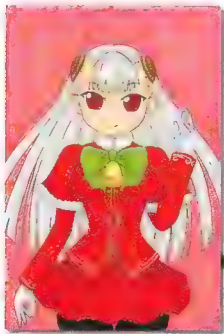
（青森県　水玉うるるさん）
☆ご主人様へのプレゼントもメイドのたしなみ。返り血の赤ではないのだぜ?

読者が創るゲーセンのメリーX'mas

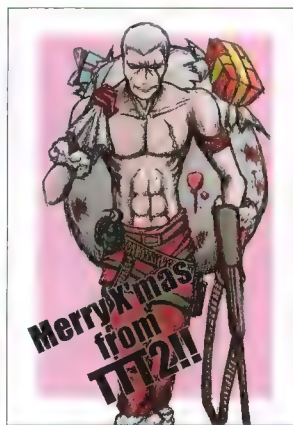
ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P063-064（CMYK）
カイゼルちくわ：P065-068（グレースケール）
田渕健康：葉書読み人

イラストから文章まで、アーケードゲームの投稿ページがこちらアフロ。150号を機にページが減ったような気がしながらも、どうやら投票によりマスコットキャラが決まったらしいのでめでたし!

（福岡県　ありあさん）
☆エントツより、愛とプレゼントをあなたへ……。

（宮城県　銀漢君）
☆おおう、ちょっとしたカラーリングでクリスマス仕様に!

（長野県　美倖ゆうあさん）
☆武器をプレゼントに持ち替えて、殺し屋さん稼業休業中。

（東京都　田原真理さん）
☆聖なる夜はツリーに飾りを付けて。窓の外ではこっそりバトルが……？（笑）

（東京都　星野ミラさん）
Ⓗ戦場のメリクリ。危険なアイツから、シケギャグの贈り物。

（千葉県　スーパーバーザム君）
☆ボスコノ科学の粋を結集したサンタロボである。

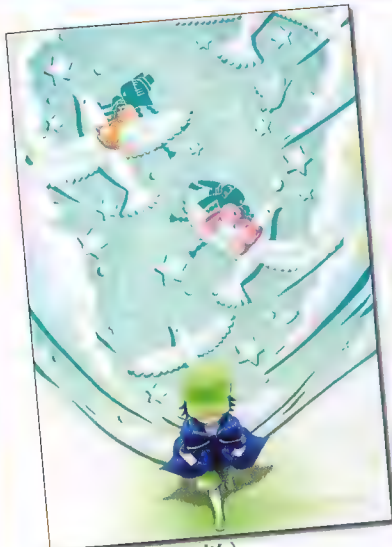
（新潟県　佐倉信士君）
☆アンカーショットを駆使したプレゼント永久機関、安定の健在!?

（兵庫県　ちぃさん）Ⓐ
☆「BEAT CONTRIBUTION」の募集テーマ「プレゼント」より。楽しそげさしか伝わってこないよ、ひゃっほう!

（広島県　るうやさん）
☆こちらも「BEAT CONTRIBUTION」あて。あなただけに、とっておきのプレゼント!

（岡山県　中村呼次男君）
☆雪の降る聖なる夜、凍える寒さもその笑顔さえあれば心の奥からほっかほか!

（群馬県　十一久君）
☆闇をさまよう小娘サンタクロース。プレゼントはシリーズ最新作ってことで、どうか一つ!

A-Fro回覧板　進化し続ける投稿空間だと信じる心が大切。アフロ鉄の掟のお時間がやってまいりました。まずはⒶマークについて。こちらの付いた投稿作品は担当軍団アフロヅがぐぬぬっとなった作品。A-Fro特製図書カードを贈呈いたします!　お次はⒽマークについて。このマークは投稿者の方がホームページをお持ちの印。本誌WEBサイトの「投稿者リンク」をチェック・ターナー豆ま～め。→http://www.arcadiamagazine.com/

（山口県　水縁ロコさん）
☆エバーグリーンの空に、どこまでも音は伝わる。まるで翼があるかのように。

（青森県　五森セキさん）
☆特盛りボリュームこそがロックサーカスの何たるか、なのかも知れーぬ。

（埼玉県　ひよこさん）
☆アイリーンちゃん登場！といっても、チャーバーのことではないのだーぜー。

（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗ NESiCAで始まる新たなバトルまでしばし待たれよペトラ嬢！

（三重県　ヒロぽん君）
Ⓗ例えおばあさんの口が小さくとも、やったりまっしゃ！

（東京都　シーナ・エマナ君）
☆タクマ・サカザキは蕎麦を打つ。それも一日中。

（千葉県　きな子もちさん）
☆キュートなかおりんにゾッコン☆ラブ。かわいさ振りまきまくり！

（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆表があれば裏もある。だけど、全部ひっくるめて一つ。

（福岡県　武術師某さん）
☆みんな大好きベルナちゃん！たくさん居るから、さらに倍率ドン！

（大阪府　SEN＠オム君）
☆前ページに引き続き、「BEAT CONTRIBUTION」のテーマイラスト。モーSOが止まらない!?

（神奈川県　もこノイド君）
Ⓗこちらもテーマイラスト。ページ減の折にこのインパクツ。今度は発禁のピンチだYO！

帰って来た名物コーナー

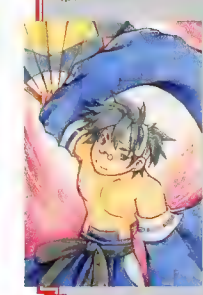
GGXX あそし

みんなのあそしえーしょん、今ここにただいまの構え！

（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆ううむ、気が付けばかなりの大所帯になったもんです。

（神奈川県　茶草君）
☆元気怪力娘が、イルカに乗って大帰還！

（広島県　温井川天祐さん）
☆2012年ならではの脱ぎというものを、とくと見せてやろう！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆バトル前の献血の日々が、今ここに帰ってきた！

（大阪府　ムンク園山さん）
☆食欲やら読書やらいいますが、我らにとっては、今年も『ⅡDX』の秋だったわけで！

（福岡県　妃微既さん）
☆今年もアイヌっ娘の季節がやって来るわけですが、それでもナコは長袖に衣替えなどしないのです。

三つ巴バトル　ただ今準備中!!

三つのテーマをアフロヴがそれぞれ担当し、その投稿数で勝負を決する恒例企画「三つ巴バトル」。今年も開催の季節が迫ってまいりました！　というわけで、現在テーマを吟味中。壮絶過ぎる罰ゲームを賭けたバチューの開催もお楽しみに！

（群馬県　イベント対決だ!!!　レトキザン君）
☆今年のテーマをお楽しみに!!

A-Fro回覧板　先月からのページ数減により、省エネを余儀無くされている当アフロ。てなわけで少しでも多くの作品を皆様へとお届けできるよう、来月より投稿作品のコメント回りをよりスマートにする計画を構想中です。それに伴い、最近プチブームとなっているペンネームへの一言添えメッセージについても、省スペースのためにこちらでカットさせていただく場合があります。誠に勝手ながら、皆様のご協力をよろしくおねげえしますだ！

ぶちかまし ゲーマー人生

こつこつとカオス化……いやゲフンゲフン統一化&改造が進行中の、当方A-Froモノクロページ。新コーナーを開設するスペースもそろそろできそうなので、新案を思い付いちゃったメーン（人類）は教えてくんさい。

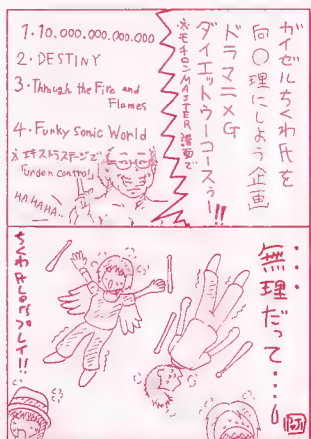
あの大物が出演!? クラブイベントレポート

9月2日に開催されたクラブイベント「Connect!!」に行ってきました！

その日のゲストDJの中には、私が大好きなkors kさんが！　以前のイベントには行けなかったので、これでリベンジもできました。

購入したCDにサインをいただきましたが、緊張して挙動不審に。手間取らせてしまい申し訳なく……それでも親切に応じてくださいました！

kors kさんの一回目の出演は、「Sig Sig」からスタート！　曲目は「Flip Flap」や「The Wind of Gold」、「The Sampling Paradise」など、各BEMANIタイトルの人気楽曲が中心でした。二回目の出演はBEMANI以外の楽曲が中心となりましたが、一回目と同様に楽しめました！　ちょっとした機材トラブルなどもありましたが、『アクエリオン』のサビを皆でそろって「愛してる！」と叫んだり、「Now and Forever」を皆で歌ったりと、……本当に楽しい時間を過ごすことができました！

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆赤色に白いモフモフ装備。こりゃサンタをやるための武家としか!?

（新潟県　コンポジ君）
☆ま、まだこの企画続いてた!?（想像）……わ、わちきまだ生きたい！（逃）

次の日は仕事でしたので最後まで会場に居ることができなかったのですが、帰る前にkors kさんにご挨拶させていただきました。緊張で意味不明なことを言ってしまったかも知れませんが、笑顔で接していただき、すごくうれしかったです！

「幅広くご活躍されているのは、人間力の高さもあるからなんだ！」と、改めて感じました。

kors kさんの楽曲がきっかけでハードコアを聴き、そして好きになり、絵も描くようになって、今こうやってA-Froに投稿するまでになりました。そんな数々のきっかけを与えてくれたkors kさんをゲストとして呼んでくださった「Connect!!」主催者、関係者様、出演されたDJの皆様、そしてkors kさん、今回は楽しい時間をありがとうございました。

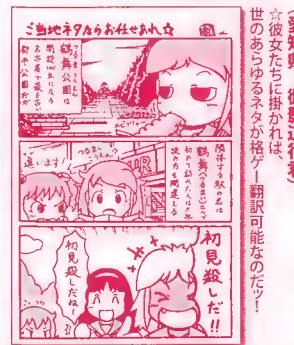
（北海道　akaneさん）

☆誌面の都合で掲載が遅れてしまいましたが、詳細なレポートありがとうございます！　日ごろからおなじみの楽曲も、イベントやライブの生音だとまた違った感動がありますよね〜。お気に入りのコンポーザーさんの活動予定は要チェックです！

人気急上昇中! かくげいぶ！部

格ゲーネタの数々+エトセトラがA-Fro読者にも大人気の『かくげいぶ!』。投稿もモリモリ増加中なのです!

（新潟県　K君）
☆200連戦、普通なら心と腕が折れますな。この娘、かなりの素質アリ!?

（東京都　QQQ君）
☆No.150の出張版より。って、そのスカウトはゲーム内でノエルさんもされてたりするのよ!?

（愛知県　御影進行君）
☆彼女たちに掛かれば、世のあらゆるネタが格ゲー翻訳可能なのだッ!

今後とも応援の方よろしくメカザンギ！

150号ステキ企画 ぽかぽかゲーセン話& アルカディアとわたし

150号記念の企画として募集しましたこちらの企画も、今回でフィナーレ。これからも、200号を目指すアルカディアとともに歩んでいただければ幸いです!

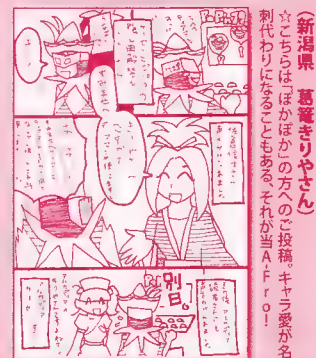
アルカディアを購読するきっかけは、やっぱり（？）翔でした。翔にハマった『ポップン14』当時、「ハイスピードラブソング」（HYPER）の譜面解説が載っていると聞いて購入したのが始まりです。

A-Froにももちろん目を通し、私もやってみよう！　と投稿を試みたところ、初掲載が翔の「女体化」でございました（笑）。

今となっては「翔番長」で通っている私ですが、おかげさまで音ゲー以外にも触れたりしています（最近では『P4U』。真田使いです）。

（広島県　文月裕さん）

☆今夏のアフロサミット2012にもご出席いただいた、我らが翔番長のA-Froデビュー話をいただきました！　もちろん元読者・現担当である我らアフロッジ各員、そちらの初投稿作品のことは覚えておりますぞ。

ほかにも今回の企画では、紹介し切れないほど数多くの、皆さんの思い出のご投稿いただきました。素敵な思い出話を送ってくださった皆さん、誠にありがとうございます！

（新潟県　葛籠きりやさん）
☆こちらは「ぽかぽか」の方へのご投稿。キャラ愛が名刺代わりになることもある、それが当A-Fro!

ハガキ番 ケソールの部屋
「家庭教師のトライ」のCMにハイジと一緒に出てくる先生がカムラン・ブルームに似ている件について。っていうかプレイヤーナビにミライさんとか出ないんですかねぇ（無理）。そんな願望を抱きつつも、次号のA-Froはニューイヤー雰囲気丸出しで追い込みを掛けますゆえ、読者ール子爵の皆様も風邪を引かないようにゲーセン通いをするといいだろう。（K-TAN）

懐かし新しい!?『電GO！』再発車!

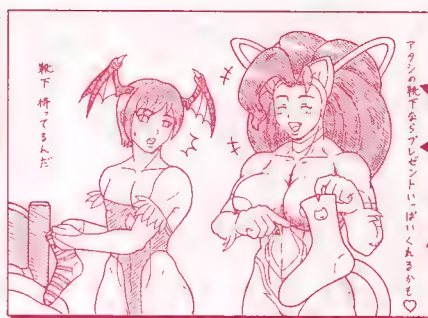
先日フラッとショッピングモールに併設されたゲームコーナーに立ち寄ったときに発見したのが、電車の形をした筐体にワンハンドルにカードスキャナー……「これがうわさの『カードで連結！　電車でGO！』かっ!!」と、ちょっぴり感激（笑）。

アーケードでのシリーズ作は……『2高速編』以来。アーケードの現場でこの響きが再び聞けるとは!!

早速PLAY（乗務）しようとすると、スキャナーの上にカードが置き去りに……。しかもレアカードの「サンライズ出雲・瀬戸」とな？「忘れ物かな？」と周囲を見回してもそれらしき人（運転士）は居ないので、ここは届け出る前に一度お借りしてみる。

ゲーム内容は先頭・中間・最後と連結させた上で選んだ路線を運転させていくもの。運転中は指定されたレバーを入れ続けていれば、今時のゲームらしくコンボがつながっていく。初乗務はマスコンの入れ間違いなどでぎこちなかったものの、回を重ねるとHIGHスコアを連発し、特別乗務ができるように。これが電車を停車位置に停めるという、『電GO！』ゲーマーならば感涙ものの業務になります。「あのころの腕は劣えてないぜ!」と意気揚々と始めたものの、7mのオーバーラン……。完全に錆付いていたようで（苦笑）。

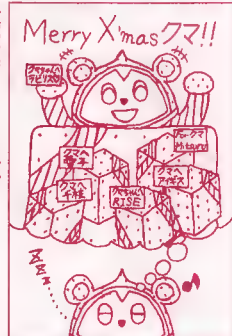
とにもかくにもTCGゲーマーも往年の『電GO！』ゲーマーも楽しめるこの作品、難しいことは考えずに筐体の前に座ってみてください。すんなりと受け入れられるハズです。

でも、いくら楽しいからといって後ろにプレイヤー（運転士）が居るのに、クレジットの連結（連コイン）は止めましょう。すぐさま業務を引き継ぐようにしましょうね！

（岡山県　DJりりあ改めりりあ＠DE推進委員会君）

☆キッズカードゲームと侮ることなかれ、中身は格段に進化しつつも、当時の感覚満載なのです！『電GO！』稼動当時に熱中していたパパン＆ママンな世代の皆さんは、お子さんと一緒に遊ぶのもオススメ！この勢いで、ほかの往年の名作も復活いかがですかねタイトーさん!?

YOU モノクロでもメリクリなさいよ!

（大阪府　作左君）
☆フェリシア嬢の夢もいっぱい入りそうな靴下には、サンタ爺もサービスせざるを得ないでしょうな～。

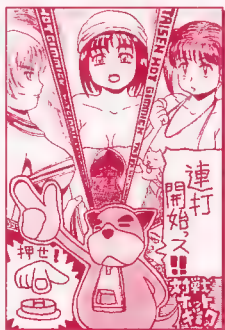
（鳥取県　LIME君）
☆クマのラブリー着ぐるみの中には、まだまだ若干のプレゼントが入る余裕がありまクマ～。

まさかモノクロ2P目に入る日が来ようとは……

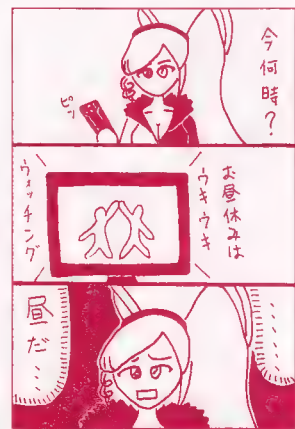
ゲルエロス村

本誌で最も直線状に欲望が突き進む当コーナーが、こんなに目立つ場所に載りました。酒と赤飯を用意せい!

（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆被ダメージ時ボイスも、実にエロスなアノニム嬢。薄目が開くと迫力と艶が五倍増!?

（愛媛県　煮モノ君）
☆Windows版もある『ホットギミック』。続編を祈願し、おしおきボタン連打に命をかけイ!!

（愛知県　ですみら君）
☆アンバランス感が実に……。そして、これ某所ギリなのでほんとこれ以上はカンベン!（害速土下座）

（神奈川県　shadowさん）
Ⓗ祝・ユニオンで総指揮権獲得。出撃前には全員でフィオナ様にタッチ＆ゴー!!

（北海道　矢☆印君）Ⓐ
☆こんなにかわいい子が女の子のハズ無し！目指せ鰤旋風再来!?

（長野県　LEG君）
☆ヒルダさん、あなた絶対的夜属性……などと、無粋な言葉は寒風を呼ぶだけであった。

文章投稿強化合宿　お手軽メール投稿やってみそし!

アンケートハガキが無くなったことで、切手要らずのお手軽投稿ができなくなったとお嘆きのアナタ！そんな時こそメール投稿です。本誌巻末にありますA-Fro文章投稿用のメルアドを携帯に登録しておけば、ゲーセンで体験したちょっとした出来事、学校や職場で不意に思い付いたネタなどを、その場でさくっと投稿できるって寸法ですわい。

ただし、ご注意いただきたいのは、携帯メールでの投稿時にも、本文の最後に住所・氏名などをご記入いただきたいということ！これが面倒に見えますが、署名機能やコピペ機能を使えば、最初以降は手間要らずになります。先月始動した新コーナー「ゲーセン経営TCGを作ろう（仮）」あてなど、一行二行の短いものでも文章投稿をぜひお試しあれ！

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】◯全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。◯投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。◯投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。◯締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】◯文字数は800字以内にまとめてください。◯アフロズがリライトいたします。◯E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！

（愛知県　バクレツ丸さん）
☆カオス系お題を選定中の恒例三つ巴企画。罰ゲーム案も歓迎ですぞ!

（神奈川県　ken君）
☆姿の見えぬ恐怖はどうかね、ククッ。こちらは画面も操作も放棄だが。

（宮城県　はなやかか涼子君）
☆桃園と見せかけて遠縁の誓い。史実に忠実なのであった。

新たな火種投下　アマネ一座設立!?

『ブレイブルー』新バージョンの新キャラクター、アマネ=ニシキの、相手を若返らせるアストラルヒートは、A-Fro的にはミッドナイトブリス（編注:『プリセル大作戦』コーナーの元ネタになっている、『ヴァンパイア』シリーズのデミトリが使う相手を女性化させるEX必殺技のことです。）に次ぐムーブメントの到来を予感させてくれる。

そこで、個人的に見てみたいキャラの考察など。

●ハイデルン

若かりしころのムーンスラッシャーのキレは、今よりも鋭かったのか。しかし、若いレオナと比べても今の方が威力や性能が強烈なところを見ると（特に『KOF'94』）、そうとは限らない例といえる。

●ソル、モリガン

年齢三ケタである彼らの若いころって、どんな感じだったのだろうか。まったく想像ができない。

逆にディズィー（三歳）などはどうなるのか。謎。

●マルチ

ロボットの若い姿って一体何だ？　だが、若くなるとはいっても、ハクメン（件のアストラルヒートではパクメン化）を見るに、その限りでは無い気がする。

もしかしたらシルファとかになったりして。「そんなことあるワケないのれす」とか聞こえてきそうではある。

（埼玉県　AC30号君）

☆これは……新コーナー設立も夢ではない話か!?　ちなみに、昔『あそし』コーナーに、「タイムスリップ!　アクセル君」という過去も未来も自在な枠があったのは秘密だ!

（大阪府　せのお東君）
☆まったく新しい人たちに、なぜ合わせたとは問うてはならぬ。

SG闘劇2012

優勝はでばいそ君のほんとハガー!

あたしって、
ほんとハガー

早くも今世紀最高の気温降下を記録したシケギャグ闘劇2012、最多票を獲得したのは何か青いハガー市長!　ちなみに二位のせのお東君の「かおすこすこ」とは、誠に僅差でした。優勝賞品として年末年始の忙しい時期にシケたもの詰め合わせを送るので、覚悟しとくがよい。

150号記念二大企画、結果発表!

第一回　輝け!　A-Froマスコット選手権

選ばれたのはアルルハイジさんの作品!

A-Fro公式マスコットを皆の投稿&投票で決めるというこの企画。最も支持を集めたのは、アルルハイジさん画のもふもふなキャラでした!

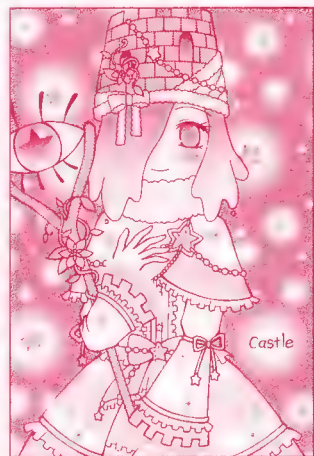
なお、こちらも二位の黒坂カヲル君の作品との票差はギリギリの僅差!　今後は毎月A-Froの誌面に、ハガキの仕分けなどを頑張りつつ、とてとてとその愛らしい虹色アフロ姿を見せに来てくれます。今号でも早くも某所に登場しておりますゆえ、探してみなっせ!　なお、このキャラの名前は……あれ、これ書いてある「アフマス。」って、名前?　あて先?　お、教えてアルルさーん!?（逃）

ヱ村に続くのはどのコーナー!?

スーパーリビドー大戦

ヱ村大躍進の今月、ほかのA-Fro名物リビドーコーナー&新勢力にも動きが。ピンとくるコーナーがあれば即ジョイナス!

（神奈川県　未虎さん）
☆我らが「ふんどし部」の部員には、巻姫の衣装もドシフンに見えて当然!

（神奈川県　さによろ君）
☆ありそうで無かったモッ尻（チリ）コーナー。驚きの……白さです。

（福島県　森園泉さん）
☆女体化の園「プリセル大作戦」は今も人気!　砂を雪に変え、テーマは白ロリータに!?

A-Froといえばリビドゥ!!
キミの熱さを待ってるZE!

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本!　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

祝・実は2周年ちょい!

ラ・餓狼マン

祝・1周年かと思いきや、実は初出がNo.125であったため、2周年以上になっているラ・餓狼マン。今月も合体&ファイッ!!

（熊本県　オドマシラン君）
☆この最強通行人Aがどのゲームのキャラか、論議の果てに編集部が血で染まったのは言うまでもないことであった。

（神奈川県　TAKE02君）
☆ついに、だれも知らない、分かるはずもない「ラ・餓狼マン」の正体が……ッ!?

アフロ川柳怪

お題をなんとなく取り入れたりしてゆる〜く川柳を考えていただく当コーナー。今回のお題は「ジェントル」です。

対戦に　負けた時こそ　ジェントルメン

（栃木県　てんぷらそば君）

〜寸評〜
対戦で負け、カッとなった時にこそ、人の本性は出てしまうものです。そこで衝動的行動などには出ず冷静に、それでいて静かな悔しさと闘志を燃やし次につなげる、これぞ対戦紳士。「メン」と複数形にすることで、我々ゲーマー全体に呼びかけんとする姿勢も見事です。

今月のお題　ボーナス

今回募集する川柳のお題は「ボーナス」。アケゲーの多彩な各種ボーナスを、川柳に織り込んでみてください。いつも通り、単語そのものを使わず、ニュアンスのみを取り入れるのもOKです。

（熊本県　エレ金哲君）
☆こっそり帰ってきた僕らのガチトラ先生！そして登場二コマで即デストラクション。

（埼玉県『侍魂閃』のJ.（説明）大富豪君）
☆アフロ侍万能説の夜明けであったという。

オールウェイズ徒然アルカデー言投稿

何十年経とうが七瀬葵先生の描く女の子はカワイすぎます！　久し振りに『あすか120%』のイラストを見たいのですが、どうでしょうか？

（京都府　シーエム君）

☆ひそかに次の号でその夢は叶ったというワケですが、久し振りの『あすか120%』はいかがでしたでしょうかッ!?　20周年記念本もお楽しみに！

『ゲーセンに行こう！』コーナーのアルカが女子高生という設定を忘れてた＆8号先生時代に居た少年の名前は何だったっけ？　なんて思ったりしてるのは、私だけじゃないよね!?（石川県　二代目SB1号君）
☆……マーなんたらでしたっけ。

発売日15日目にして、やっとこさ150号買えました……。だってポイント二倍の日に買おうと思ってたら、三日で完売してたんだモン！　注文しても売り切れてるそうだし（いやゴメンなさい）。

（富山県　山田無識庵道楽斎君）

☆月刊誌のお店への追加入荷は難しいので、特に付録がある号は油断せず速攻でゲットしておくんなせぇ！　あ、あとこちらに定期購読のお手続きのご案内が（以下略）。

教えてアフロディーテ

A-Fro読者の疑問質問に担当やほかの投稿者さんがお答えする当方。今回は質問のみの掲載です。

問　漢字のペンネームの投稿者さんにお会いする際、読み方が分からず声が掛けにくかった経験があります。みなさんのP.N.の読み仮名を教えていただけますか？

こちらはサミットの際の体験からいただいた、せのお東君からのご質問です。実はアフロヅも間違えていた方は結構居まして……。思い当たる方、ぜひこの機会にご公表をば！

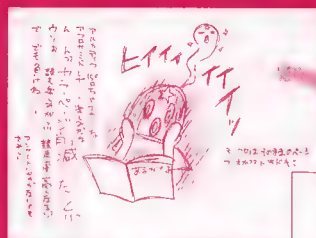
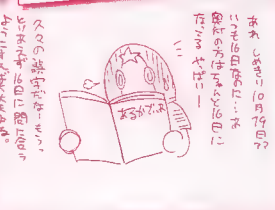
無理難無解決 MMターボ

アンケートハガキが無くなった今、当『MMT』はどうするべきであるのか？　とのアフロヅ会議は、「何かやろう」程度の結論を迎えた（割と実話）。というワケで今回は、投稿物やハガキ保護用紙などからこっそりおもろネタを持ってきてみた次第。

ナイス☆豆知識の巻

あまったので　豆知識
インクジェット紙　に　イラストを描くと
コピック　とか　裏に　ぬけません。
ただ『消しゴム』無効　なので　要トレス。

☆アフマス投票の余ったスペースに、豆知識がなぜか入っていた不思議。さらに余った下には「あまったアマンダ」という謎の一言がありつつ、P.N.は危なくて載せられなかったよヲイ。

突然の発表を前に、おとこマンが……!?の巻

☆こちらはアルルハイツさんの作品保護用紙より。多くの同意見をいただき胸に刻んでおりました中に、締め切り日誤植でなごんだとの……いやすんません、その場合違い方の日付が締め切りで大丈夫です（汗）。

Shake The アフロヅ

ケソ　締め切り日間違いっ子にッ・喝ーッ!!
ちくわ　い、いやあれはアフロ担当編集組と、巻末ページの担当者との確認ミスによる災害です!
げっつ☆　とはいえ投稿者を心底震え上がらせた罪は重く、両担当編集は『ファイナルファイト』のコンティニュー画面的な刑に処しましたケロ!
ケソ　あと、実は次号より、掲載作品のP.N.や担当者コメントの表記部分が少々狭くなるとか。
ちくわ　ウィ、長いメッセージ入りP.N.などは勝手ながらカットさせていただく可能性もあるかと。
げっつ☆　メッセージは作品裏などに別途記載してくれれば、『MMT』などで極力フォローしまさぁ!
担当編集ヤエ　締め切りの方もフォローできます?
アフロヅ　（『R-TYPE II』ばりに急発進で逃亡）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**12月17日（月）必着!**　募要項は66ページ〜67ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

知った気になれるゲーム講座 三周目

連載第31回 **最終講義ラブ。**

Written by
トライアングル・サービス 藤野社長

2010年夏より連載が始まった藤野社長の本講座「知った気になれるゲーム講座」は、ひとまず今回で終講となります。藤野社長が余すところ無く語ってくれた数々のエピソードや分析から、プレイヤー視点では気付かない、ゲームという遊びの「面白さ」がいかに生まれるかが見えてきたのではないでしょうか?

思案して、語って二年半。いろんなお話がありました!

突然ですが2年半に渡って続きました本連載、第31回目となる今回で最終回です。ちょうど1カ月みたいな数字ですね。1カ月間、毎日一つ原稿を書くと想像すると結構な量です。今までの連載をまとめて見ているとあっという間に時間が過ぎます。今回は最終回ってことで「知った気になれるゲーム講座」を振り返ってみましょう。

連載が始まったころは『ペンゴ!』の開発中。それ以前に開発していた『ゲーセンラブ。』と『ペンゴ!』は一つのパッケージに収まることになり『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～』となりました。開発期間と連載時期はほぼ一致しており、連載の内容は開発中に考えていたことが主でした。

■価値が無いところに価値を生む

連載第1回目は『おみくじ』がテーマ(No.122)。100円を入れると大吉とか凶といったおみくじが出てくるエンターテインメントマシンを取り上げました。そのころ、ゲームの目指す方向性として、無価値なものに価値を見い出すといった発想が必要だと真剣に考えていたので、このような話題から連載を開始しました。当初『ゲーセンラブ。』の中には操作して楽しいとか人との駆け引きが面白いといったゲーム性を薄くして、『おみくじ』のように100円入れただけで成立してしまうゲームを入れる計画がありました。それは今までのゲームの概念とは違うものを作ろうといった試みだったのですが、作り上げるにはあと少しアイデアが足りず、残念ながら採用は見送りました。いろんな意味でかなり「攻めた」ゲームで、ぜひとも実現したかったのですが、まだ僕の技量では作り上げることができませんでした。いずれ成就したいものです。

■シューティングのだいご味

当社ゲームセンター向けゲームの最新作『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～』の話題も多かったのですが、それに負けず多く取り上げていたのが『シューティングゲーム』についてでした。設立10年の当社が一貫して作り続けているジャンルでもありますし、そもそも当社の目標の一つとして「ゲームセンターのシューティングゲームを進化させる」といった大命題があり、どうすれば進化させることができるかを常々考えているので、自ずと連載のテーマとなります。『スペースインベーダー』から始める初期シューティングゲーム傾向や東亜プラン制作の名作シューティングゲームは、今後どういったシューティングゲームを作るかを考える際に、「そもそもシューティングゲームにどういった面白さ、楽しさを感じて遊んでいたか」を再確認するために振り返って反芻する機会も多くありました。シリーズ実践編『そうだ、シューティングゲームを作ろうじゃないか!』(No.136～)では数回に渡ってあるテーマに沿ってシューティングゲームを試作する様子を取り上げました。難度やプレイ時間をプレイヤーが選択可能なシューティングは果たして出来るのだろうか?

実際製品として世に出せるレベルのモノは作れませんでしたが、その時の副産物である新しい考え方や作り方は実際の製品の中に活かされており、史上初! マルチ画面対戦シューティング『コンバットジール』の開発にも役立ちました。

■家庭機・業務用・スマホ、作り方の違い

『シューティングは○△□だけでオモシロイ。』(No.135)ではXbox 360用『シューティングラブ。200X』に収録されている『－0』(マイナスゼロ)を「ゲームセンター向けにアレンジするにはどうすればいいのだろうか」というテーマで家庭用・スマートフォン・業務用ゲーム機の違いを見据えてゲーム性を変える必要性を検討してみました。実は『ゲーセンラブ。』初期の企画書には『－0 アーケード版』を書いており、複数人で同時もしくは対戦のできる『－0』を作る計画がありました。最終的にほかの収録ゲームとの兼ね合いで採用は見送りましたが、今後作るパッケージでは日の目を見ることもあるかもしれません。余談ですが、『－0アーケード版』の打ち合わせをする名目でサウンド担当者と話し合いをしていたときのこと。作りっ放しですっかり忘れていた『ペンゴ!』試作版をひっぱり出して二人で遊んだみたところ、あまりにもオモシロかったので製品化を目指そう! と、そのとき決めました。ちなみにその『ペンゴ!』の楽曲はのサウンド担当に制作してもらっています。

■一度限りのレアなゲーム

当社ではイベント向けにゲームを作る機会がたびたびあります。連載でも取り上げた16人同時プレイ可能なプレイヤー同士爆弾を投げ合うアクションゲーム『もぐらさん』(No.134)はその後『アクション技能検定』のミニゲームの一つとなりました。でも、そもそも『もぐらさん』はもともと『アクション技能検定』内のゲーム『モグラたたき』用に作った素材を流用して作ったゲームなんですけどね。当社のゲーム開発の流れとして、イベントに来る人に向けて作ったゲームを後に製品化する傾向があります。ゲーマー年齢を測定する『シューティング技能検定』、ボタンを連射して地球を守る空想科学連射測定ゲーム『射ウォッチ!』、アクションパズルの名作をみんなで一緒に遊べるように現代風にパワーアップアレンジした『ペンゴ!』などはそういった流れで生まれれました。

■「そもそもなぜ?」を追及

シューティングゲームを開発するときのように『そもそも何であったか』はよく考えるテーマです。『レバーを操作するのは右手か左手か?』(No.123)、『ゲームセンターのゲームはスペシャルでなければならない』(No.130、131)では筐体などに関しての考察をしました。ゲームセンター向けのゲームを作るに当たってはレバーとボタンで操作することや新しいデバイスであるワイド画面対応液晶筐体を前提にそれを生かしたゲームデザインを心掛ける、といったことを追及していきました。

『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～』開発当初には使用することを想定していなかったデバイスとして『ネットワーク』や『個人認証IDカード』があります。今後当社が作るゲームではそれらを見据えたゲームデザインを考えていくことになるでしょう。ひとまず本連載はここまで。またいずれ何かの機会にそういったことが書ける日が来るといいですね。「知った気になれるゲーム講座」はこれにて終講。ここまでお付き合いしていただき誠にありがとうございました。それでは!

ゲーセンだけに
JAMMAたねー
(じゃ、ま)

最後、渾身のゲーセンギャグで締めたいと思います。

藤野俊昭 プロフィール ゲーム専門学校卒業後いくつかのゲーム会社を渡り歩き、業務用ゲームを製作するために独立。2002年に有限会社トライアングル・サービス設立。代表作は「シューティングラブ。2007」、「トライジール」。最新作「ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～」は2012年9月より全国のゲーセンで稼働中。筆文字でしたためた自社ゲームタイトルが有名となり「ゲーム業界の莫山先生」の異名も持つ。

●今月の質問●

『ガンスリンガー ストラトス』の発表から一年を迎えようとしています。

（質問者：編集部）

ゲームで人と競うことの魅力を伝える——ウメハラのプロゲーマー活動のテーマであるが、その彼が新たなステージとして選んだのは、対戦格闘ゲームではなく「ガンスリンガー ストラトス」。本コラム初の「ガンスト」トーク。

ウメハラ

プロゲーマー、ウメハラが対戦格闘以外のゲームに参戦！　今年１月11日のその発表に驚いた人も多かったことだろう。ウメハラはどこまで「本気」なのか。今こそ聞く挑戦者の言葉。

ウメハラはどう「ガンスト」を闘っているのか？

編集部（以下、編）:『ガンスリンガー ストラトス』（以下『ガンスト』）の発表、そしてウメハラがオフィシャルサポーターとして就任することが発表されて、もうすぐ1年。あっという間の1年でした。

ウメハラ（以下、ウ）:発表会が今年の1月11日でしたね。

編:あの発表以降、あの「対戦格闘ゲームのウメハラ」が『ガンスト』をプレイするということでゲームの世界では大きな話題になりました。でも、格ゲーと同等に、真面目に、本気に挑んでいるということは、これまでメディアでもきちんと語られていなかった。だから、あまり知られていないと思うんですよ。今、どれくらいの頻度でプレイしているんですか？

ウ:プレイしない日は無いですね。

編:つまり、毎日！

ウ：山手線沿いの主要エリアを中心に、その時々で違う店舗でプレイしているって感じです。

編：ウメハラにとっては、これまでの格ゲー並み……最近ですと少し前の『スパⅣ AE』並みにプレイしているってことですよね。

ウ:そうですね。もしかすると、それ以上かもしれないです。

編:いつもウメハラを見ている私ですら、つい「意外」と思ってしまいます（笑）。

ウ:でも、稼働前から同じような気持ちでした。オフィシャルサポーターとしての役割はありますが。それ以外の部分でも一人のゲームプレイヤーとして純粋にプレイしています。

編:プレイヤーネームはやっぱり「ウメハラ」で？

ウ:そうですよ。

編:それだけプレイ時間が多いと、読者の中でもウメハラとマッチングしている人が多そうですね。格ゲーと同じく、仲間と一緒にプレイしているのですか？

ウ:今、一緒に『ガンスト』をプレイしているのは「ふ～ど」、「マゴ」、「ニャン師」、そして最近「ボン（ボンちゃん）」も始めました。一人でできるゲームなので毎回ではないですが、集まることは多いですね。

編：現在、使っているキャラクターは？

ウ:今はジョナサン・サイズモアだけですね。大きなロボットに乗ったキャラクターです。

編：そうなんですか。今、使用キャラ名を聞いて、一瞬「えっ？」と思うほどウメハラらしくないとつい思って思ってしまったのですが、数あるキャラクターの中でもなぜジョナサンなんですか？

ウ：動きが早いからですよ。それでいて攻撃力も高い。だけど、その分、やられ判定がめちゃめちゃデカいという短所もある。このゲームでは「的にされやすい」という形でその短所が表れます。

編：スタンダードなスピード系キャラを選んでいるのかな？　と思っていました。

ウ：最初はそうだったんですよ。このゲームの特徴として、基本的に相手から弾を撃たれて自分が避けられるかどうかは、完全に「運」に委ねられているます。逆に言うと、相手にとっても当たるかどうかは同じ「運」で決まること。だから、基本的にはゲームのセオリーに従った動きをしていれば、それだけで弾はくらいにくくなる。もちろんキャラクターによって、くらいやすい、くらいにくいという差異はある。その点、ジョナサンというキャラクターは、的にされた瞬間にほぼ確実に撃たれてしまうんですよ。それが最初は「つまんないな」と思いましたが……。

編：そのリスクをカバーする何かがある、と。

ウ：このゲームは、障害物、地形や自チームのメンバーをうまく使うことで攻撃をくらうリスクを低く抑えることができきます。「避ける」アクションについて、地形や味方などいろんな要素を駆使して工夫するということが、とても新鮮で面白かった。

編：「避ける」ということについて、あらゆる要素からベストな解を導き出そうとする部分は実にウメハラさんらしいと感じます。

ウ：そのリスクの分、このキャラクターには長所がたくさんある。攻撃力が高い、耐久力がある、そして動きが早い……などですね。地形をうまく利用して解決するという点を楽しんでいます。

編：好きな、あるいは得意なバトルステージってありますか？

ウ：どこだろう？　ステージを「有利」、「不利」で見ることはあまりありませんが、プレイしていて楽しいと感じるのは、今現在プレイヤーの中で最も選ばれている「池袋」。広過ぎず、狭過ぎず。そして高い建造物と低い建造物が適度にあるから。

編：ということは、逆にシンプルなシンボルがある地形……例えば「名古屋」などは戦いにくいんじゃないですか？

ウ：うーん。シンプルだからどう、ということじゃななくて、マップが広過ぎると戦う醍醐味が損なわれてしまうかな？と思っているんです。多人数対多人数で戦うことが面白いゲームなのに、広過ぎることで、一対一で対峙する時間が長くなってしまいがちになるから。もちろん、逆に狭すぎるのも、機動力のあるキャラの長所を生かせないから良くないんですが。

編：苦手なキャラクター、あるいは倒すのが面倒だなと思うキャラはいますか？

ウ：ジョナサンにとってという視点ならば、草陰 稜。なぜなら武器との相性が悪いから。

編：スピードキャラだから、という理由ではなく、武器相性が悪いからということですか。

ウ：動きを止めることができる武器を持っているキャラクターにはめっぽう弱いんです。ジョナサンのウリはやられ判定が広くて弾を避けにくい分、耐えられる弾数が多い点。だから、相手を拘束する、あるいは一発でダウンさせる種類の攻撃にはかなり弱い。草陰 稜は相手の動きを止めるスタンガンがありますし。ほかにも単発ダウン系の武器を持ったキャラクターとは闘いにくいですね。

編:その後の展開は、確かにきついですよね。ウェポンパックでお気に入りは？

ウ：今はほとんど「ストライカー」を選んでますね。本来なら広いステージだったら、コスト1800の「後方支援型アーティレリ」を選ぶのがいいのでしょうけれど。

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara Official Site
http://www.daigothebeast.com/

なぜ『ガンスト』に挑んでいるのか？

編：なるほど。ここまでのお話でも十分、ウメハラのこのゲームに注ぐ「本気」が分かりました。初めてこのゲームと出会った昨年の時点で感じられた「このゲームは面白い」という確信は今でも揺るぎないものですか？

ウ：揺るぎないというか、稼働後にプレイを重ねるほど、どんどん自分の中で面白さが増していくのを感じます。中でも一番魅力的だと感じる部分は「全国対戦ができる」という点。いつ、どの地域にいても、ハンディが無く対戦ができることは画期的ですよね。だから、このゲームがうまい地方在住の人は、どのゲームよりもたくさん居ると思うんですよ。昔だったら、こういう状況ってありえないことじゃないですか？

編：直接の対戦しかできないから、人が多く集まる都市部だからこそ対戦経験が増えて、腕が磨かれて、上級者が増えていくという流れですね。

ウ：東京、大阪、名古屋しかうまいプレイヤーが居なかった。このゲームはそうじゃない。地方に住んでいる上級者が本当に大勢居る。

編：今の時代ならでは、ですね。

ウ：あともう一点。積極的にバージョンアップが施されているという点。これはゲーム性が云々という話では無く、開発チームの努力ということですが。例えば、「このキャラクター（武器）は明らかに強すぎるだろう」というバランスを欠いた部分があったとしても、次のバージョンアップでは解消されている。つまり、（少ないプレイ回数で）「結論」が導かれにくいようになっているということ。キャラ相性があるゲームなのだけれど、それだけでなく武器相性も存在しているゲーム。ゲームをリリースして終わり、ではない点にユーザーに楽しんでもらおうという意気込みを感じます。そういうこともあってか、最近はプレイヤーが増えているような気がしますね。プレイヤー層も広がっているようですし。女性二人組が「このゲーム、何だろう？」みたいな感じで遊んでいたり、父親と子供で遊んでいたりという場面も見かけたことがありますが、今までアーケードゲームとあまり縁の無さそうな人たちも遊べるゲームという点はいいなと。

編：どんな人でも遊べる＝参加機会があるゲーム。考えてみれば本来アーケードゲームにはそんな遊びの側面もあります。

ウ：このようなシーンは見ていて、うれしいし、楽しいです。

編：でも、初見の人でも手に取りやすいという一方で、レベルの高いやり込みプレイヤーでもしっかり楽しめる、闘えるゲームでもあるのでは？

ウ：対戦時は、基本的に近いレベルのプレイヤーとのマッチングになりますからね。

編：これまでのアーケードゲームには欠けていた部分と、アーケードゲームでしかできないことに挑戦していますよね。

ウ：これは本当にそうだと思います。ここ数年でゲームをプレイする環境が家庭用機に移る動きがありましたが、そんな中で「ゲーセンでしかできないもの」を改めて出してくれた。変化のきっかけになるゲーム、というか、遊びのスタイルに大きな影響力があるゲームだな、と。

ウメハラが語る 初心者へのアドバイス

編：今から『ガンスト』を始めようとする人に向けてのアドバイスをお聞きしたいですね。基本的には三人称視点のマップ探索型シューティングスタイルのゲームですが、空中と地上の空間の使い方は一般的なTPSとは違うダイナミックなもので、二つのガンデバイス（移動も兼ねた拳銃型コントローラ）という新規インターフェイスということもあって、初心者は順序立てて習得していくのがベストかなと思いますが。

ウ：まず「持つ」ことからですね。最初は難しいことを考えずに、ガンデバイスを持って何度かプレイして慣れることから始めることが何より一番。自分も最初はあのガンデバイスに慣れることからスタートしました。「タンデムスタイル」と「サイドスタイル」がうまくできなくて。

編：あのウメハラがうまくできなかった……というのはある意味、聞くと新鮮な言葉ですが（笑）。

ウ：二つのデバイスをつなげるというのは、これまでのどのゲームにも無いものですから。

編：続いては？

ウ：右レバーを使った「ターゲットの切り替え」の使い方。そして、ターゲットライン（どの場所の相手から狙われていることを示す矢印）を知って身の危険を察知できるようにすること。最後にミニマップの見方……かな。この順序でゲームの仕組みや戦い方を覚えていくのがいいかと思います。対戦では特にミニマップの情報が非常に重要なものになります。

編：自分も相手もゲーム中は激しく動いています。ターゲットの切り替えをして撃ちやすい相手を探しているうちに、どの相手を狙ったらいいか分からなくなる……という状況は初心者にありがちです。

ウ：確かに陥りがちですね。だけど、基本的には相手との相性が大切になるゲームなんですよ。例えば、先に挙げたジョナサンと草陰の関係と同じ話ですが、プレイを重ねるうちに「当てやすいな」と感じるキャラクターがそれぞれに存在します。主にどのキャラクターにとってもジョナサンがその対象になることは多いですが。それ以外だとシールドを持っていないキャラクターになるでしょうか。そのあたりは何度も対戦をして経験的に分かってくるもの。初心者は「相手に弾を当てることが楽しい」ことを感じることが大事なことだと思う。だから、一人プレイのときは、相手チームにジョナサンが居たら、ひたすらジョナサンだけを狙う方針でもいいでしょうね。

編：なるほど。あれもこれも一気に覚えようとするのではなく、一つずつ習得していくということですね。ところで、1月の賞金制の公式大会が近いですね。

ウ：自分も参加します。もちろん良い結果を出したいですよ。ただ、チーム戦なのでどうなるか分からない部分もあります。

編：チームメンバーは決まっているのですか？

ウ：今のところは「ふ～ど」、「マゴ」、「ニャン師」で考えています。自信のほどはそこそこ、という感じですね。でも、ウチのチームは決して弱くはないと思いますよ。

編：このコラムの担当としては、格ゲープレイヤーの高い適応力がどこまで通用するのか、楽しみですよ。ウワサでは「ふ～ど」がかなり実力を付けているみたいですね。

ウ：今のところ全国トップ10に入っているはず。彼はもともとプレイしているゲームジャンルの幅がめちゃめちゃ広いですから応用力が高いんです。

編：ガンダム勢をはじめ、TPS、FPSのやり込み勢も参戦するかと思います。彼らに"一日の長"があるという気もしますが……。

ウ：稼働直後はそうだったでしょう。ただ、その差はもうほとんど無くなってきていると感じますね。

編：公式大会が楽しみです！

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catzステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

※採用から記念品の発送まで時間が掛かる場合があります。あらかじめご了承ください。

[Mad Catz メッセンジャーバッグ]

[Mad Catz キーチェーン]

全90種のウェポンパック解説掲載！

ガンスリンガー ストラトス
- ■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
- ■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
- ■操作方法：ダブルガンデバイス
- ■発売日：稼働中（2012年7月12日）
- ■使用基板：TAITO TypeX3

Text：age、ちくわ、原常樹、フンブン丸
※この記事はVER1.32を元に作成されています。

賞金制の公式大会のルールも決まり、より一層盛り上がりを見せる本作。今月は、そのルールに合わせたチーム編成の例や、立ち回りの基本的な考え方を解説するぞ！

新ステージ・新ウェポンパック、そして新キャラクター追加!!

※建造物の高さは高所／中所／低所と大まかに3段階（＋最高所）に分けた目安なので、すべて同じ高さではない。

新マップ「新天地」

11月から公開された新マップは広島にある「新天地」が舞台！　これまでのマップとの最大の違いはそのサイズにある。開幕から相手を視認可能な位置でスタートし（開幕から中距離用の武器が届くこともあるほど）、マップの広さも狭いものとなっている。そのため、やや乱戦になりやすく、近距離戦の苦手なキャラにとってはどうしても戦いにくいマップとなっている。

それらのキャラは、少しでも近距離戦をこなせるウェポンパックをセットしてマップを見てから選択できるようにする工夫は必須。よく確認して戦場へと赴きたい。

アーケードに覆われ、空中へ逃げることもできない場所も。このような場所へ誤って入ってしまった場合、すぐさま脱出したいところ。

公式大会に備え、チーム力を強化しよう！

チーム戦である本作、その基本から応用までしっかり理解して公式大会に備えるのだ！

詳細なルールが発表されたガンスリンガー ストラトスの公式大会。これまでのさまざまなアーケードゲームの全国大会に比べ、多くの意味でより巨大な規模となること間違いなし！　当然、その頂点を目指し多くの強豪プレイヤーが集うことだろう。

そんな彼らと戦うためには、個人のスキルも当然だが、チーム戦の基礎から応用まで、さらにマップに合わせたウェポンパックの選択など、「四人で戦うからこそ重要なポイント」をしっかりと押さえておく必要がある。「もう長くプレイしているゲームだから大丈夫！」と思っている人もいるかもしれないが、基本を復習することはとても大事。

また、これらのことは、当然普段の全国対戦でも役に立つことである。例え公式大会に出場しなくとも覚えておけば役に立つこと間違いなし！　チーム戦ならではの立ち回り方をよく把握しておこう。

ちなみに、公式大会では、一回戦から特定のステージでの対戦を必ず行なう（各回戦ごとにステージが決まっている）。そこで、まずは一回戦から決勝までで、必ず通過するステージでのウェポンパックの組み合わせの例などを紹介する。これを参考に、距離別、地形別のウェポンパックの選択など自分たちなりに考えてみよう。

さらに、各キャラクターの基本解説に加え、すべてのウェポンパックの解説もまとめて掲載する。基本的な立ち回りから、そのウェポンパックを選択する理由などのポイント、基本的な立ち回りに撃破されたときの動き方などなど、さまざまな点の解説を行なっているので、自分に合ったものや、環境に合ったもの、コストなどの調整に使えるものを探す参考にしてほしい。

なお、公式大会のルールは、賞金が出ることもあり、かなり細かく設定されている。公式サイトに詳しく記載されているので、見落としなどがないようにする確認も含め、しっかりと目を通して本番に臨むようにしてほしい。

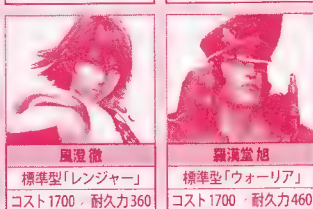
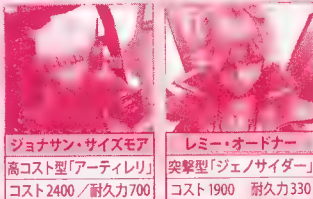
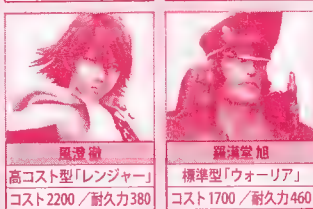
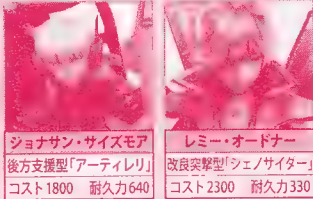
アルクトゥルス掲示板 [illegible]

ステージ別ウェポンパック選択方針

ここでは、サンプルとなるチームを基準にマップ別のウェポンパック選択の方針を解説するぞ！

サンプルチーム①

キャラクター	池袋	梅田	渋谷
ジョナサン・サイズモア	標準型「ストライカー」 コスト1800／耐久力670	高コスト型「アーティレリ」 コスト2400／耐久力700	後方支援型「アーティレリ」 コスト1800　耐久力640
レミー・オードナー	改良突撃型「ジェノサイダー」 コスト2300／耐久力330	突撃型「ジェノサイダー」 コスト1900　耐久力330	改良突撃型「ジェノサイター」 コスト2300　耐久力330
風澄徹	標準型「レンジャー」 コスト1700／耐久力360	標準型「レンジャー」 コスト1700　耐久力360	高コスト型「レンジャー」 コスト2200／耐久力380
羅漢堂旭	特攻型「ウォーリア」 コスト2000／耐久力500	標準型「ウォーリア」 コスト1700　耐久力460	標準型「ウォーリア」 コスト1700／耐久力460

池袋：[残2200] レミー以外がどれでも二落ち可能な形。基本的には狙われやすく接近戦がメインとなるジョナサンが二落ちするように動く。

梅田：[残2300] ジョナサンに後方支援をまかせ、それ以外が二落ちする形。こちらは低コストの羅漢堂が二回落ちるのが理想の流れだ。

渋谷：[残2000] ジョナサンに高所からの支援を行なってもらい、羅漢堂が特攻する形。高コストの二人は二落ちができないので注意！

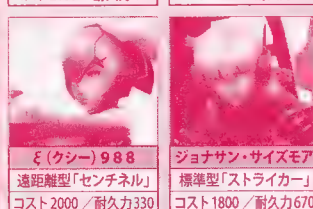
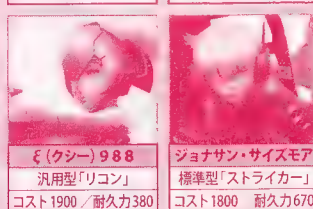
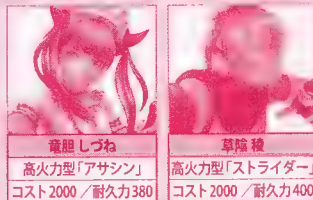
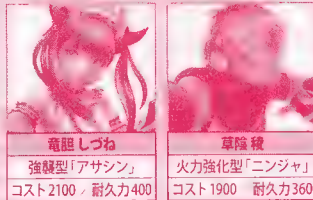
解説

池袋は遠距離型のウェポンパックを生かしにくいので、近〜中距離型のウェポンパックで固めるのが安定。中距離型のキャラは前に出過ぎないように立ち回るのがポイント。

梅田は開けたステージだが、遠距離型の逃げ場が少ないステージでもある。そのため遠距離特化型は外してこの形に。

渋谷では、高所を押さえてのジョナサンのロックオンミサイルランチャーでの支援が非常に強力。とにかく接近戦の強い羅漢堂をそれで支援することでお互いの火力を生かせるのだ。

サンプルチーム②

キャラクター	池袋	梅田	渋谷
竜胆しづね	強襲型「アサシン」 コスト2100　耐久力400	高火力型「アサシン」 コスト2000／耐久力380	強襲型「アサシン」 コスト2100／耐久力400
草陰稜	標準型「インフィルトレーター」 コスト2000／耐久力350	高火力型「ストライダー」 コスト2000／耐久力400	火力強化型「ニンジャ」 コスト1900　耐久力360
ξ(クシー)988	遠距離型「センチネル」 コスト2000／耐久力330	汎用型「リコン」 コスト1900／耐久力380	汎用型「リコン」 コスト1900／耐久力380
ジョナサン・サイズモア	標準型「ストライカー」 コスト1800／耐久力670	標準型「ストライカー」 コスト1800　耐久力670	後方支援型「アーティレリ」 コスト1800　耐久力640

池袋：[残2100] しづね以外が二落ち可能な編成で、ξ988以外は近距離特化型となる組み合わせ。二落ちできないしづねは慎重に動きたい。

梅田：[残2300] ややコストは余るものの、中距離をメインにバランスよくまとめた形。前衛のジョナサンを援護してダメージを稼ぐ。

渋谷：[残2300] 高所を相手に押さえられて高コストが狙われた場合も考慮して、だれが二落ちしてもOKな形にコストをまとめたパターン。

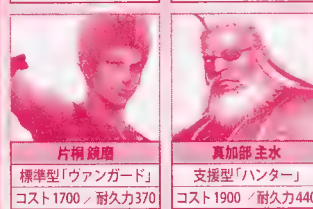
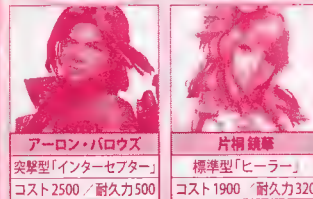
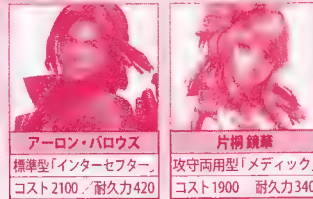
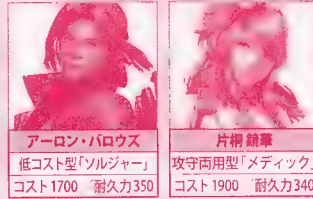
解説

池袋の地形を考え、近距離戦が得意なキャラを三人集め、一人を支援役として配置したチーム。敵をξ988に接近させないように動ければその能力を存分に発揮してくれるだろう。

梅田では、中〜遠距離戦をこなせるウェポンパックをξ988に装備させ、残りも中距離戦メインのウェポンパックを多めにすることで開けたステージへ対応させている。マップ端のビルを押さえれば勝率は上がるだろう。

渋谷では、ロックオンミサイルランチャーを生かしやすい。ξ988で邪魔をする敵の動きを抑え、ジョナサンがビル上を占拠するのが理想。

サンプルチーム③

キャラクター	池袋	梅田	渋谷
アーロン・バロウズ	突撃型「インターセプター」 コスト2500／耐久力500	標準型「インターセプター」 コスト2100／耐久力420	低コスト型「ソルジャー」 コスト1700　耐久力350
片桐鏡華	標準型「ヒーラー」 コスト1900　耐久力320	攻守両用型「メディック」 コスト1900　耐久力340	攻守両用型「メディック」 コスト1900　耐久力340
片桐鏡磨	標準型「ヴァンガード」 コスト1700／耐久力370	標準型「カーネイジ」 コスト1700／耐久力400	高火力型「カーネイジ」 コスト2100／耐久力450
真加部主水	支援型「ハンター」 コスト1900／耐久力440	標準型「バトルマスター」 コスト2000／耐久力410	爆装型「バトルマスター」 コスト2100／耐久力440

池袋：[残2000] 当たれば大ダメージを与えられるプラズマガン二丁を持つアーロンが主力の編成。アーロン以外は二落ち可能なコストに抑えた。

梅田：[残2300] 中距離向きの射撃武器を使うウェポンパックを中心にまとめた形。遠距離攻撃をかいくぐって接近できるかが鍵になる。

渋谷：[残2200] コストを調整し、全員二落ち可能な組み合わせに。渋谷のビルを壊しやすい武装を二つそろえてあるのもポイントだ。

解説

池袋では、狭い地形でアーロンが攻撃を当てやすいのでこの形に。鏡華でアーロンを繰り返し回復して生き残らせるのが重要。回復が不要なときはスタンガンで支援だ。

梅田では中距離メインの編成に。エリアシールドを所持し、マシンガンが強力な鏡華でマップ側面のビルを占拠できれば一気に距離を詰めやすくなるだろう。ビル上に対し主水のマルチボムランチャーでのけん制も有効だ。

高所を押さえる相手に対し、大型ボムランチャーで攻撃するのが狙い。ガトリングガンなども駆使して早めにビルを壊していこう。

アルクトゥルス掲示板

チーム戦のコスト配分と立ち回り

勢力ゲージが0になることで勝敗を決する本作。その管理と残量に合わせた立ち回りは非常に重要になる。

基本は6落ち編成

チームを構成するときは、基本的には味方が6回撃破されたところで敗北になるようにコストを調整するのがいい。この編成も、なるべくコストに無駄が無いように組むとより良いだろう。

5回目に落ちることが可能なキャラは、コストの組み合わせによって変わる。高コストのキャラは、基本的な能力が高い代わりに、よほどのことがないと2回落ちることができないと思おう。それを可能とする編成もできなくはないが、そうすると残りのキャラのコストが低くなって総合力が低下する。右に例と解説を挙げておくので参考にしてほしい。

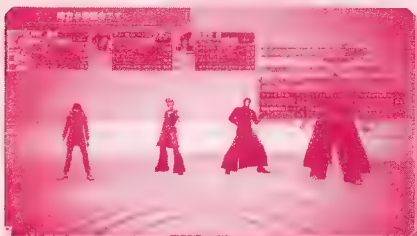
なぜ6落ちが有利なのか？

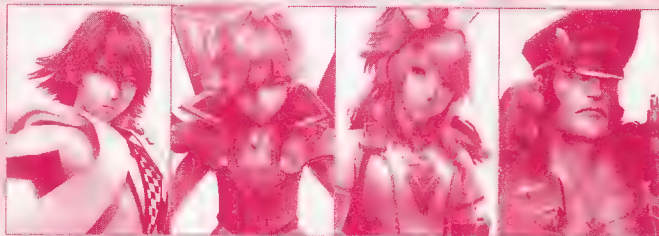
撃破されてもOKな数が多い、ということは、単純に敗北までに受けることができる総ダメージが高い、ということになる。同じ程度のダメージを与えられるのであれば、当然それが高いほうが生き残ることになる。コストの高いものであれば、火力も高くなるものもあるので、与えるダメージも増すが、それでも1キャラ分をひっくり返すほどの火力をコンスタントに出せるわけではない。

また、二落ち可能なキャラを接近戦が得意で火力の高いキャラにしておけば、強引に特攻して大ダメージを与えることも可能になる。逆に、何かしらの不慮の事故で大ダメージを負ってしまったとき、組み合わせによっては二落ちするキャラを素早く変更させることも可能なのだ。

だれが2回落ちるか？

コストが低いキャラ、機動力が低く敵から逃れにくいキャラ、前衛キャラでありながら体のサイズが大きく狙われやすいキャラ、などが2落ちするのが安定だろう。これらのキャラは2回落ちられる状況を作らないと、集中攻撃でダメージを受けやすく、一瞬で撃破されることも。

最初からだれが2回落ちるかを想定しておき、それ以外のキャラはやや離れた位置でけん制しつつ、ある程度2落ち前提のキャラがダメージを受けたところで攻勢に出るのがいいだろう。

単独で全国対戦に挑んだ場合も、ブリーフィング画面でだれが2落ちするべきか考えて対戦に備えておきたい。

コストが高めのキャラを入れつつ、なるべくコストの無駄を抑えてだれが2回撃破されても勢力ゲージが残る組み合わせ。ただし、可能であればコストの低い羅漢堂が2回落ちるように調整するのがいい。

風澄 徹	レミー・オードナー	片桐 鏡華	羅漢堂 旭	残存コスト
コスト 2200	コスト 1900	コスト 1900	コスト 1700	コスト 2300

最高コストと、次にコストが高いキャラが2回落ちられない形。序盤は、接近戦を得意とするジョナサンが前線で暴れ、それが撃破されたあたりから本格的に攻撃を仕掛けるといい。高コストの二人は慎重に動こう。

アーロン・バロウズ	草陰 稜	ジョナサン・サイズモア	風澄 徹	残存コスト
コスト 2500	コスト 2000	コスト 1800	コスト 1700	コスト 2000

撃破された状況に合わせ自分が取るべき行動とは？

最初に落ちたとき

●自分が2回落ちるべきか？

[illegible]

●1回落ちる前提のときは？

[illegible]

5落ち時の体力管理

●2回落ちるときの行動

[illegible]

●ときには臨機応変に

[illegible]

アルクトゥルス掲示板 [illegible]

得意距離別の行動指針

自身の得意とする距離に合わせて、序盤から終盤までの簡単なポジショニングと戦い方を解説するぞ！

近距離キャラ

●必ずしも「近距離キャラ＝前衛」ではない

近接戦闘の得意なキャラは、積極的に前に出て攻撃したくなるもの。しかし、開幕など相手がしっかり迎撃できる体勢になっているときに無理に突っ込むのは危険！　それをやってしまうと、自身の射程外から一方的に攻撃されてしまう可能性も。まずは、建物の陰などに隠れて様子を見、敵が突っ込んできたり、味方が一人追い払うなりダウンさせるなりするまで我慢しよう。

ここで無理に突っ込んでも蜂の巣になる。落ち着いて様子を見よう。

●混戦時こそ真価を発揮！

敵と味方が攻勢に出て入り乱れた状態こそ、このタイプが真価を発揮する。乱戦状況でこちらを見ていない敵に急襲し、得意の武器で一気にダメージを与える。そして、そこでダウンを奪ったら素早くターゲットを切り替えつつそのその敵から距離を離したり建物の陰に隠れて反撃を防ぐ。この繰り返しを行ない戦場を荒らしていくのだ！　接近戦が苦手なキャラに接近したらそのまま纏わりつこう。

中距離キャラ

●開幕から終盤まで戦線をコントロールする重要なポジション

マシンガンなどを持つ中距離型のキャラは、敵の接近を抑止しつつダメージを与えることができる重要な役割を担う。開幕は、最も近い位置にいる敵を狙い、離れた位置から得意な武器でけん制し、追い払う。そしてあわよくばダウンを奪ってそのまま一気に攻勢に出る。

味方が攻めるタイミングを作りやすく、序盤戦の要になるキャラといえるだろう。

建物の上に陣取り、上ってきた敵を迎撃しよう！

●近距離キャラから目を離すべからず！

中距離を得意とするキャラは、そのほとんどが近距離戦はそれほど得意ではない。そのため、近距離戦に特化したキャラに張り付かれると一方的に攻撃を受けて一瞬で撃破されることも。

ここで大事なのが、まず「接近されないこと」。火力の高い近距離キャラがいたら、こまめにターゲットを切り替え、ミニマップを確認し、自身、あるいは味方に接近しないように迎撃していこう。

遠距離キャラ

●相手の射程外から行動を封じて味方を援護！

遠距離戦を得意とするキャラの最大のアドバンテージは、相手の射程外から攻撃できる点だ。それを生かし、味方の最後方に陣取り、敵の射程外から不用意な動きをする相手を狙い、ダメージを与えつつその動きを封じるのだ。

●ミニマップは必ずこまめに確認！

遠距離攻撃に集中していると、意外とミニマップを見落としてしまうことも。こうなると、気付かないうちに接近されてしまうことも多々ある。

必ずミニマップはこまめに確認すること、そして、敵の居ない、あるいは少ない位置をしっかりと見てそちらにいつでも逃げられるようにしよう。

混戦している場所から敵が狙ってきたときに、ミニマップをよく見て敵の居ないほうへ常に動く。接近されてから逃げるのでは遅いので、あらかじめ敵の位置を確認して逃げ道を想定しておこう。

新しくなったリスタートの仕組みと注意点

基本は中央へ

リスタート時は、基本的に戦場の中央へと移動するように飛行してリスタートする。この状態で、一定距離を移動するか、ジャンプボタンを2回連打することで戦場へ復帰することになる。

ここで、ジャンプボタンを押すことで、ある程度降りたい場所で降りられるようになったのがポイント。ミニマップをよく見て降りる場所を決めよう。また、ジャンプボタンを押して降下すると、すぐ無敵時間が切れるので注意。自動で降下するときはその直前まで無敵状態だぞ。

どこで降りるか？

どこで降りるかは非常に重要なポイントになる。例えば、近距離戦が得意なキャラが、リスタート時あわててジャンプボタンを押して、敵から離れた位置に降りては意味が無い。この場合、よく画面を見て、敵の近くを通過したところですぐ降り、一気に攻撃を仕掛けるのがベスト。

逆に、中〜遠距離戦を得意とするキャラは、間違っても敵チームの真ん中に降りないように注意！

リスタート時に敵がすぐ近くに居るようであれば、ぐっとこらえ、離れてから降下しよう。

敵を倒したら……

倒した敵も、次のリスタート位置には注意を払う必要がある。旧バージョンに比べ、素早く戦線復帰するので、油断しているといきなり頭上から攻撃を仕掛けられることもある。敵を撃破して敵が離脱したら、ミニマップと画面をよく見て、復帰してくる敵の位置をしっかり確認しよう。

敵を一人一方的に倒した時点で、人数的に優位な状況になることもあるので、そのときはあえてリスタートしてくる敵を待ってそれを狙うのも一つの手なので覚えておこう。

アルクトゥルス掲示板 [illegible]

全90種のウェポンパック解説掲載！

公式大会を前に、数多くのウェポンパックが出そろった。コストが同じものでも、所持している武器でキャラごとに大きく戦術の異なる本作。ここでは、そのすべてのウェポンパックについて解説を行なうぞ。自分の使用キャラだけでなく、苦手キャラの項目にも目を通してみるといいだろう！

壁紙レンタルを含め、すべてのウェポンパックの能力と解説を一挙掲載！

本作は、キャラ別にウェポンパックが多数用意されており、その選択次第で戦術ががらりと変わるのが特徴。また、本バージョンから、戦闘前にマップやチーム編成を確認した上でセットしたウェポンパックを3種類から選択可能。

状況や編成によって戦い方を変えることができるように。しかし、視点を変えれば、状況によっては不慣れなウェポンパックで出撃する可能性も出てくる、ということにもなり得る。そのため、さまざまなコストのウェポンパックそれぞれの使い方や基本的な立ち回りを覚えておくのが非常に大事になった。

そこで、ここでは全キャラ、全ウェポンパックの解説をドーンと一挙掲載！　コスト調整のために必要なウェポンパックを選択する際の参考にしてみてほしい。今まで敬遠していたウェポンパックでも、もしかしたら自分に合ったものがある可能性も。その武器の組み合わせや、基本的な立ち回りをよく確認して、いろいろ試してみるのもいいだろう。

また、公式大会では、キャラ被りが不許可となっている。そのため、固定メンバーでプレイしていた人は、キャラが被っていたときに新たなキャラをチョイスする必要も出てきたはず。そのキャラ選びの参考などにも役立ててほしい。

もちろん、苦手キャラのことを調べた上で、その弱点を探るのも大事。「そのキャラでやってはいけないこと＝そのキャラの弱点」にもなり得るので、キャラ対策を立てる上でも役に立つはずだぞ！

本文中では、ダブルガンスタイルを「ダブル」、サイドスタイルを「サイド」、タンデムスタイルを「タンデム」、左レバーニュートラル＋トリガーの格闘を「N格闘」、左レバー右入力＋トリガーの格闘を「右格闘」、左レバー左入力＋トリガーの格闘を「左格闘」、左レバー上入力＋トリガーの格闘を「上格闘」、左レバー下入力＋トリガーの格闘を「下格闘」と略して記載しています。

ξ988の特徴

ジャンプの性能が全キャラ中トップで、短くジャンプを繰り返すことで最大10回連続でジャンプすることが可能。そのため、一度高所を押さえれば、敵の頭上をキープしやすい。

飛行速度は平均レベルだが、機動力の高い相手に接近されると逃げられないことも。特に、武器の性質上、シールド系の武器を壊しにくく、それらを持つ相手に接近されると危険。それらと対峙するときは、射程の長い武器を使い、いかに接近前に攻撃をヒットさせて、一定距離を維持し続けるかが重要になる。なお、格闘は演出の長いものが多いので、無理に狙わないのがベターだろう。

標準型「センチネル」	初期装備	
ダブル(左)	ビームフィンガーガン Lv.3	コスト
ダブル(右)	ビームフィンガーガン Lv.3	1900
サイド	グレネードランチャー(時限式) Lv.3	耐久力
タンデム	ホーミングレーザーガン Lv.3	360

平均的なレベルの武器を所持し、バランスに優れたウェポンパック。ダブルガンのビームフィンガーガンのレベルが高いため、機動力の高い相手に接近されても迎撃しやすいのがうれしい。が、メインはあくまで中距離。やや離れた位置をキープし、敵に狙われていない状態ではホーミングレーザーガン、射程外でもしっかり狙われている場合はグレネードランチャーを起爆させて攻撃をしていく。コストは1900なので、場合によっては二落ちもアリ。ただし、序盤と一落ち後どちらもしっかり距離を取って戦い、二落ちを避けるのが安定だ。

標準型「リコン」	NESICA登録時追加装備	
ダブル(左)	フィンガーバルカン Lv.2	コスト
ダブル(右)	フィンガーバルカン Lv.2	1700
サイド	グラビティガン Lv.3	耐久力
タンデム	ロックオンミサイルランチャー Lv.3	360

ξの中ではコストが最も低いウェポンパックで、その分武装はやや貧弱。しかし、機動力が低めで、狙われやすく二落ちしやすいξであれば、このウェポンパックを選んで二落ちを前提にして動くのも手。基本的には、ロックオンミサイルランチャーの射程ギリギリぐらいで戦い、近寄ってきた敵をフィンガーバルカンで迎撃していくことになる。一落ち後も距離を開いて同様に動くのだが、二落ちになりそうなときはあえて距離を詰めてフィンガーバルカン主体でおとりになりつつダメージを稼ぐ、といった戦い方をしてもいいだろう。

遠距離型「センチネル」	壁紙DLレンタル	
ダブル(左)	ビームフィンガーガン Lv.2	コスト
ダブル(右)	ビームフィンガーガン Lv.2	2000
サイド	ビームマシンガン Lv.3	耐久力
タンデム	ホーミングレーザーガン Lv.5	330

耐久力が低い代わりに、高レベルのホーミングレーザーガンと使い勝手の良いビームマシンガンを取得したウェポンパック。当然、主力はホーミングレーザーガンで、その射程ギリギリを維持し、攻撃を受けないように離れた位置の相手を狙う。ただし、多少でも敵に距離を詰められたときは、素早くビームフィンガーガンとビームマシンガンでの迎撃に切り替えるといいだろう。コストも2000とやや高めなので、一落ち後は二落ちを避けるため、しっかりと味方の後ろに隠れて攻撃を行なうようにしたい。

狙撃型「センチネル」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	トラップガン(拘束) Lv.2	コスト
ダブル(右)	ビームフィンガーガン Lv.2	2200
サイド	グレネードランチャー(時限式) Lv.4	耐久力
タンデム	ロングバレルビームライフル Lv.4	360

ロングバレルビームライフルを所持する高コストのウェポンパック。遠距離戦を得意とするのだが、高レベルのグレネードランチャーを所持するため中距離戦もこなせる。とはいえ、コストが高い割に耐久力のコスト比は悪い。なるべく敵の接近を避けたいので、自分から中距離に行くのはロングバレルビームライフルがしばらく使えないときのみにして、グレネードランチャーは近寄る敵の迎撃のために使うのをメインにするといい。一落ち後は、だれかが二落ちするまで前に出ないぐらいの気持ちで遠距離戦を行なうのが安定だ。

汎用型「リコン」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	フィンカーハルカン Lv.3	コスト
ダブル(右)	フィンガーバルカン Lv.3	1900
サイド	マシンガン Lv.4	耐久力
タンデム	ロックオンミサイルランチャー Lv.4	380

中～長距離でこそ真価を発揮するウェポンパックで、常に中距離以上をキープして戦おう。開幕は、ロックオンミサイルランチャーを使って敵を狙う。これを回避され敵が接近してきたら、相手に距離を詰められる前にマシンガンで迎撃。マシンガンの弾が切れたら、接近し過ぎない程度に距離を詰め、フィンガーバルカンの射程ギリギリで攻撃してリロード時間を稼ごう。一度撃破されたら、機動力の都合上狙われやすいので、味方が撃破されるまではロックオンミサイルランチャーでのけん制だけで戦うぐらいでいい。

真加部主水の特徴

ジャンフの性能はそこそこだが、飛行が最大で6回と少なめ。さらに、飛行は初速のみは速いものの全体的に遅く、敵の追撃を振り切ることはまずできない。体のサイズが大きいため被弾も増えがち。その反面で格闘攻撃が非常に強力。クロスボウガンやマルチボムランチャーなど独自の武装も特徴だ。

N格闘は全キャラ屈指の発生速度と威力なので、これをメインに狙おう。左格闘は蹴り上げから前飛行をはさんでN格闘のコンボが強力。上格闘と右格闘はクロスボウガンで追撃ちして速度低下を狙うといい。下格闘はカウンターで、ヒット後は飛行からN格闘でのコンボが非常に高火力となっている。

標準型「バトルマスター」	初期装備	
ダブル(左)	マグナム Lv.4	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.4	2000
サイド	クロスボウガン(高重力) Lv.2	耐久力
タンデム	マルチボムランチャー Lv.4	410

近距離はダブルのマグナムで自衛しつつ、クロスボウガンとマルチボムランチャーを当てていくウェポンパック。ダブルのマグナムは弾数が8発と豊富だが、できれば近距離戦に備えて常に残弾を残しておくこと。クロスボウガンは当たると相手のスピードが下がるので、中距離からの牽制や着地狙いに。マルチボムランチャーは1トリガーで3発発射されて爆風が停滞する特殊な武器。ダメージを高くしたい場合は1カ所を集中的に撃って複数ヒットを狙う。とりあえずダウンを取りたい場合は撃ちながら照準をずらして広範囲に爆風をばらまき、敵の進路や退路を塞ぐといい。

標準型「ハンター」	NESICA登[illegible]	
ダブル(左)	ハンドガン Lv.3	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.3	1700
サイド	クロスボウガン(高重力) Lv.3	耐久力
タンデム	アサルトライフル Lv.3	400

とにかく精密な射撃に特化したウェポンパック。低コストながらクロスボウガンのレベルが高いので、ひたすら敵のスピードを落として敵全体の機動力を削ぐというのが狙い。だが、クロスボウガンとアサルトライフルの得意な距離が被っている上、近距離での火力も微妙。真加部の機動力の無さも伴い、現状ではあまり人気のないウェポンパック。スピードの低下は乱戦になりやすい狭いマップより、広いマップのほうが効果的なので、名古屋や埼玉あたりでなら活躍の機会も。ほかの味方に妨害を頼んで、低コストで格闘メインで戦うなど、割り切りが必要。

爆装型「バトルマスター」	壁紙DLレンタル	
ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.3	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.4	2100
サイド	クロスボウガン(高重力) Lv.2	耐久力
タンデム	大型ボムランチャー Lv.5	440

最大の特徴は大型ボムランチャーで、マルチボムランチャーよりも大きな球体の爆風が一つ停滞する。威力もなかなかで、着地取りはもちろん、床、壁などに当てて敵を巻き込んだり、敵の動きを抑制する戦い方が非常に強力。自身の起き上がり時には地面を撃って爆風を発生させ、無敵時間を使って敵から離れるなどという手段も取れる。クロスボウガンと併用すれば弾切れもしにくい。真加部の弱点ともいえる近距離戦も、ハンドグレネードがある分戦いやすい。空中の敵にハンドグレネードが当たった場合はN格闘での追い打ちも可能。見た目的にもオススメだ。

支援型「ハンター」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	スタンガン Lv.2	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.4	1900
サイド	ボーラランチャー Lv.3	耐久力
タンデム	ライトアサルトライフル Lv.3	440

近距離戦での武装がマグナムのみに頼ることが多い真加部において、スタンガンの存在は非常に大きい。強力な格闘を持つため、スタンガン命中時の期待値は弟子の草陰以上といえる。中距離からはレベル3のボーラランチャーの誘導性が大きな強み。弾数も豊富なので敵を次々と拘束していきたい。追い打ちに行くならライトアサルトライフルやマグナム。距離が近いなら飛行で詰めてから格闘を狙ってもいいだろう。妨害を得意とするウェポンパックの中では高コストの部類に入るので、格闘などを生かしてアタックポイントの面でも貢献していきたいところだ。

師範型「バトルマスター」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	ステルス装置 Lv.3	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.4	2300
サイド	クロスボウガン(高重力) Lv.3	耐久力
タンデム	マルチボムランチャー Lv.5	480

標準型にステルス装置を加え、武装、耐久力を強化。ステルス装置で敵のターゲットやロックオンを外すことにより、被弾を抑えられるのが強み。クロスボウガンは1トリガーで1発の発射だが、間隔はかなり短い。トリガーを何度も引けばハープーンガン並に連射できる。誘導性は全く無いので、豊富な弾数を生かして狙いつつ連射するといいぞ。スピードを遅くしたらマルチボムランチャーでさらに追撃を狙ってもいい。あえて放置してほかの味方と交戦中の敵にステルス装置で忍び寄り、格闘を狙うといった動きも、狭いマップならオススメだ。

風澄徹の特徴

走行速度こそやや遅めだが、飛行能力、ジャンプ、耐久力すべてが平均かそれよりやや高めで、まさしく主人公らしいバランスの取れた能力を持つ。ウェポンパックも、近～中距離で扱いやすいものがそろっている。しかし、中距離メインのパックは、コスト2000前後のものがなく、風澄でコストを調整するなら、近距離戦もこなせるようにならなくてはならない。なお、格闘攻撃の使い勝手は良い。全ウェポンパック共通の格闘コンボとして、「上格闘→ハンドガンorマシンピストル→飛行からN格闘」というコンボが成立することを覚えておこう。

標準型「レンジャー」		初期装備
ダブル(左)	ハンドガン Lv.4	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.4	1700
サイド	マシンガン Lv.3	耐久力
タンデム	アサルトライフル Lv.3	360

近距離から遠距離まで使える武器がそろっているバランスの良いウェポンパック。特に、マシンガンは弾速、弾数、連射性能どれも優れている使い勝手の良い武器で、基本はマシンガンをメインに中距離で戦う。コストが低めのパックだけに、二落ちも視野に入るウェポンパックだが、中距離を維持すれば一回で済ませることもできる。近距離メインの味方に二落ちしてもらい、自身はマシンガンとアサルトライフルで離れた位置から攻撃して被ダメージを抑えつつ戦うのもいい。一回落ちた後は特にそこを意識して立ち回ろう。

標準型「アサルト」		NESICA登録時追加装備
ダブル(左)	軽量型指向性シールド Lv.2	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.2	1700
サイド	ライトショットガン Lv.2	耐久力
タンデム	ロケットランチャー Lv.2	380

近距離での武装に特化したウェポンパックで、コストが低めでかつ耐久力が高めなのがウリ。軽量性指向性シールドがあるのを生かし、それを構えつつ敵に切り込み、ライトショットガンで攻撃するのが基本。ただし、ライトショットガンは、二発ヒットさせないとダウンしないことも。そのため、相手がダウンしなかったときは素早くダブルガンに切り替え、シールドを構えてマシンピストルで追撃したい。一回撃破された後は、無理に前に出ず、味方全員が一回落ちるまではシールドを構えてマシンピストルでこまめに攻撃しよう。

強化型「アサルト」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	マシンピストル Lv.2	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.2	2000
サイド	ライトショットガン Lv.4	耐久力
タンデム	ロケットランチャー Lv.4	440

標準型「アサルト」と比べると、シールドが無い代わりに火力を強化した形。最大のウリはコストに比べ耐久力が高い点にある。これを生かして近距離戦を仕掛ける。開幕や遠距離では、ロケットランチャーの起爆を駆使して戦い、敵一体がダウンしたときなどにスキを突いて接近し攻撃を仕掛ける。ただし、ライトショットガンLv.4はリロード時間が長いので、撃ち切ったら敵から離れてマシンピストルでの攻撃に切り替え、リロード時間を稼ごう。コストが高めなので、二落ちは避けたい。一回落ちたらロケットランチャーでのけん制を増やそう。

高コスト型「レンジャー」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	ハンドガン Lv.5	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.5	2200
サイド	マシンガン Lv.5	耐久力
タンデム	アサルトライフル Lv.5	380

すべての武器レベルが5と、高性能なものがそろっており、コストに見合った高い火力を誇る。ただし、耐久力がコストに対してやや低め。そのこともあり、基本的には中距離を維持してマシンガンとアサルトライフルでダメージを稼ぐ。ただし、接近してくる相手をハンドガンで迎撃できないと接近戦でジリ貧になるので、扱いをしっかり練習しておこう。高コストなので、二落ちは絶対に避けよう。味方より先に一回落ちてしまったときなどは、とにかく位置取りに注意して敵に接近されないように動き、アサルトライフルメインで戦おう。

低コスト型「レンジャー」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	ハンドガン Lv.3	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.3	1400
サイド	マシンガン Lv.3	耐久力
タンデム	アサルトライフル Lv.2　グレネードランチャー Lv.1	320

コストが低いため、やや強引に攻めていけるパックでもある。ただし、耐久力も低いので、あまりに早く倒されてしまうと三回落とされてしまう危険性もあるので注意。また、各「レンジャー」系のウェポンパックの中で、このウェポンパックだけアサルトライフルにサブウェポンとしてグレネードランチャーが付いている。これを生かし、高所を押さえたときは地上の敵にコレで攻撃しよう。

低コストなので、二落ちメインの立ち回りになるが、一落ちしたら味方全員が一回落ちるまでは二落ち目は避けるように。

標準型「マークスマン」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	ハンドガン Lv.3	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.3	1700
サイド	アサルトライフル Lv.5	耐久力
タンデム	スナイパーライフル Lv.1	340

スナイパーライフルを所持する珍しいウェポンパック。コストも低めで味方の合計コストを圧迫することはない。スナイパーライフルを所持しているものの、その威力は低め。これに頼りすぎると非常にダメージ効率が悪くなる。アサルトライフルのレベルが高いので、どちらかといえばこちらをメインに戦おう。スナイパーライフルは遠距離時にけん制で使うように。コストが低いので二落ちでもいいが、遠距離戦メインで戦い、味方に二回落ちてもらうほうがいい。一落ち後も、戦い方は同じ。一定距離をキープして前に出過ぎないように。

強襲型「レンジャー」		壁紙DLレンタル
ダブル(左)	ハンドガン Lv.5	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.5	1900
サイド	ライトアサルトライフル Lv.3	耐久力
タンデム	スタンロケットランチャー Lv.2	380

コスト1900という、コスト調整に便利なウェポンパック。ハンドガンのレベルが高いのが特徴で、これをまとめてヒットさせることで大ダメージを与えられる。やや離れた位置ではスタンロケットランチャーでけん制し、ヒットしたらライトアサルトライフルで追撃。スキを突ければ距離を詰めてハンドガンで攻撃する。ハンドガンを撃ち切ったら一時距離を開き、再び突っ込むスキを狙う。接近戦メインになるので、味方のコストと照らし合わせ、ときには二落ちも考えよう。一落ち後は、スタンロケットランチャーとライトアサルトライフルメインに戦おう。

低コスト型「アサルト」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	軽量型指向性シールド Lv.1	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.4	1500
サイド	ライトショットガン Lv.2	耐久力
タンデム	グレネードランチャー Lv.2	360

コストが低い「アサルト」タイプのウェポンパック。コストが低い分ダブルガンの右トリガーがハンドガンとなっているので、シールドを構えたときのけん制能力でやや劣る。しかし、タンデムがグレネードランチャーになっているので、中距離、特に頭上を押さえて地上の相手を攻撃するのに秀でている。

低コストのウェポンパックなので、二落ちを前提とした戦いになる。シールドを構えて敵に接近し、ライトショットガンのヒットを狙っていこう。ただし、二落ち後は無理をしないように。

片桐鏡華の特徴

耐久力は低めで、飛行の速度も並であるが、飛行の持続時間と、ジャンプの性能に優れる（細かくジャンプを繰り返すことで最大9回可能）。すべてのウェポンパックで回復系の武器を持っており、支援能力に優れている。ただし、そのため火力に優れたウェポンパックが少なく、攻撃の主力にはなりにくい。支援能力を生かすためにも、回復ライフルなどをしっかり味方に当てられるように練習しておきたい。なお、N格闘は発生に優れ、格闘の有効範囲も広め。積極的に狙う必要は無いが、貴重なダメージ源でもある。スキを見せた相手には格闘を決めたい。

標準型「メディック」		初期装備
ダブル(左)	エリアシールド Lv.2	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.2	1700
サイド	マシンガン Lv.2	耐久力
タンデム	回復ライフル Lv.3	340

コスト1700で、回復ライフルを使って二落ちすることを視野に入れるのであれば適度なコストのパックといえる。しかし、武器のレベルは全般的に低めなので、火力に乏しい一面も。マシンガンを軸に戦いつつ、耐久力の減った味方を回復していく。

鏡華自身の耐久力を減らして味方を回復するため、二落ちを前提として考えることになるが、エリアシールドでの自衛能力も高いので、味方が一気に崩されたときはマシンガンメインの戦い方に切り替え、被ダメージを抑えて二落ちを避けるようにしたい。

標準型「サポート」		NESICA
ダブル(左)	ハンドクレネード Lv.3	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.2	1800
サイド	ロックオンミサイルランチャー Lv.3	耐久力
タンデム	回復ライフル Lv.1	360

メインの武器がロックオンミサイルランチャーなので、遮蔽物の多いステージは苦手。梅田や埼玉、渋谷などを得意とするが、池袋や新天地などかステージになったときは選ばないほうが得策。味方の後ろにポジショニングし、ロックしていない相手を狙ってミサイルを撃つといいだろう。フリーカメラを使ってみるのもアリ。誘導性はそこそこなので、相手のジャンプの着地際を狙えれば理想。回復ライフルを多用するようなら二落ちをし、そうでなければ一落ち後もしっかり混戦している場所から離れて攻撃するように心掛けよう。

中距離型「サポート」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.2	コスト
ダブル(右)	ハンドガトリングガン Lv.1	1600
サイド	ボーラランチャー Lv.2	耐久力
タンデム	回復ライフル Lv.1	380

低レベルながらもハンドガトリングガンを持つ、鏡華としては変わったウェポンパック。一見それを主力ととらえがちだが、どちらかといえば主力はボーラランチャー。コレをヒットさせて、そのスキにハンドガントリングガンをヒットさせるか、ボーララランチャーのリロード時間をハンドガトリングガンでフォローするのが基本。
コスト1600であるが、耐久力がそこそこあり、接近戦をするウェポンパックではないので、一落ちで済ませるのが理想。序盤、一落ち後のどちらもボーラランチャーの射程を生かして離れた位置で戦おう。

高コスト型「メディック」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	エリアシールド Lv.5	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.5	2200
サイド	マシンガン Lv.3	耐久力
タンデム	回復ライフル Lv.5	380

標準型メディックの武器レベルが全体的に上がったウェポンパック。回復ライフルも使い勝手は良いのだが、高コストだけに無理に使い過ぎて耐久力を減らすのは危険。マシンガンを軸に戦いつつ味方が危険な状況になったときに回復ライフルを少しずつ使用し、自身の耐久力の減少を抑えたい。そして、高コストだけに基本的には二落ちは厳禁。こまめにエリアシールドを使用して被ダメージを抑え、最初に落ちるタイミングを遅らせること。そして、一落ち後は自身の耐久力に余裕が無いときは回復はなるべく後回しにすることを覚えておこう。

低コスト型「メディック」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	エリアシールド Lv.2	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.3	1400
サイド	ライトショットガン Lv.2	耐久力
タンデム	回復ライフル Lv.3	310

このウェポンパックは、「低コスト」と銘打ってあるものの、戦い方はがらりと変わる。低コストのため二回落ちるのを前提とすることになる。それと、サイドの武器がライトショットガンなのを生かし、接近戦を挑んでいく。ライトショットガンを外してしまったら、すぐにエリアシールドを展開して敵の反撃を防ぎたい。また、耐久力が大きく減少したら残りの耐久力は味方の回復をする分に回して倒されてしまおう。一落ち後は、回復メインで戦いつつ、味方全員が一度落ちるタイミングで突っ込んで攻撃し、二落ち目につなごう。

攻守両用型「メディック」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	エリアシールド Lv.2	コスト
ダブル(右)	小型火炎放射器 Lv.3	1900
サイド	マシンガン Lv.4	耐久力
タンデム	回復ライフル Lv.2	340

マシンガンのレベルが高い攻撃的な性能を持つウェポンパック。主力はマシンガンで、耐久力もやや低めなので、中距離を維持して戦う。接近を許してしまった場合は火炎放射器を確実にヒットさせることで、ハンドガンよりも効率良くダメージを与えることも可能。回復ライフルは自身と味方の耐久力が両方減ったぐらいで使用するのがいい。二落ちはなるべく避けたいので、回復をし過ぎて自身がピンチにならないように気を付けたい。一落ち後はそのことをよく考え、あと一人落ちたら負け、という場面で耐久力が減った味方の回復に重点を置こう。

標準型「ヒーラー」		壁紙DLレンタル
ダブル(左)	指向性シールド Lv.1	コスト
ダブル(右)	スタンガン Lv.1	1900
サイド	ライトアサルトライフル Lv.2	耐久力
タンデム	回復ライフル Lv.6／エリアシールド Lv.2	320

完全に回復に重点を置いたウェポンパックで、最高レベルの回復ライフルを所持する。弾数の多さに加え、連射性に優れ、回復量が高く反動が少ないめなこの武器を使い、耐久力が減った味方をどんどん回復していくのが基本の仕事。回復ライフル使用時は、サブウェポンのエリアシールドも併用して自身を守りつつ回復するといいだろう。ダブルガンのスタンガンはジョナサンなどの大きなキャラの足止めに使うといい。一落ち後は、コストに余裕があるなら、ひたすら味方を回復して自身が二落ちできる形に持っていくのが理想だ。

近距離型「メディック」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	エリアシールド Lv.2	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.2	1600
サイド	ハープーンガン Lv.2／トラップガン(地雷) Lv.1	耐久力
タンデム	回復銃 Lv.3	360

攻撃力にやや劣るウェポンパックだが、ハープーンガンをヒットさせれば敵を遠くに吹き飛ばせるので支援能力はまずまず。このウェポンパック専用の武器「回復銃」は、射程が回復ライフルより短いものの、連射性とリロード速度に優れ、一回のリロードで全弾回復するという特徴がある。それを生かし、味方のやや後ろでハープーンガンで援護し、耐久力が減った味方をガンガン回復させたい。

コストが低いウェポンパックなので、全員一落ち後は自身が二落ちして仲間を生き残らせるよう、回復を重視して立ち回りたい。

片桐鏡磨の特徴

どのウェポンパックも満遍なく武装が充実している片桐組の後継様であるが、飛行のスピードが遅いため機動力に欠け、稼働初期から扱いにくいキャラとして定着。バージョンアップを重ねるごとに少しづつ上方修正が加えられ、今バージョンでは格闘能力も向上。"武器だけは強い兄貴"と言われた不遇の時代から脱却した。とくにN格闘は発生が速く威力も申し分ない上、マグナムなどでの追い打ちも可能になっている。高コスト、低コストともに優秀なウェポンパックがそろっているので、チームの編成しだいでいろいろと使い分けやすいのも強み。とりわけ各種ヴァンガードは汎用性が高く、オールレンジで対応できる。

標準型「ヴァンガード」		初期装備
ダブル(左)	指向性シールド Lv.2	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.3	1700
サイド	ショットガン Lv.3	耐久力
タンデム	ガトリングガン Lv.3	370

鏡磨の基本的なウェポンパック。マグナムで牽制及びダウンを狙いつつ、近距離はショットガン、中～遠距離ではガトリングガンと、どの距離でも活躍できる武装がウリ。指向性シールドとマグナムの組み合わせが特に魅力で、1対1の戦いにおいて圧倒的な強さを誇る。とはいえ、機動力の無さから敵に囲まれやすいことには変わらないので、中衛を意識して戦況に応じて前衛に回ったり後衛に回る、といった柔軟な立ち回りが要求される。ガトリングガンは着弾までに間があるので、移動する敵に当てる場合は移動先を狙って撃つ必要があるぞ。

標準型「カーネイジ」		NESICA登録時追加装備
ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.2	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.3	1700
サイド	グレネードランチャー(時限式) Lv.3	耐久力
タンデム	ガトリングガン Lv.4	400

味方の後方から火力支援するタイプのウェポンパックで、コストの割に耐久力が高いのがうれしい。グレネードランチャーはサブトリガーで任意のタイミングで起爆できるので、使い方次第で近距離の自衛や中距離での支援など、幅広くカバーできる。高所から敵のいるエリアにバラまくだけでなく、動いている敵の移動先に撃って起爆する、という使い方はぜひマスターしておきたい。また、ガトリングガンLv.4は破格の性能で、グレネードランチャーとともに高所から敵を撃ち下ろすには最適な武装が充実している。敵の着地は見逃さずに削り取ろう。

強襲型「ヴァンガード」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	マグナム Lv.3	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.3	1900
サイド	ショットガン Lv.5	耐久力
タンデム	ホーラランチャー Lv.1	450

両手にマグナムを装備した攻撃的なウェポンパックで耐久力が450と高め。マグナムが2発同時にヒットした場合の火力の高さはもちろん、当てやすさも魅力の一つ。ただし、ショットガン、ホーラランチャーを適度に併用しないと弾切れになりがち。機動力の無さから残弾管理はとくにしっかりと行なう必要があるので気をつけること。ショットガンLv.5の火力はしづねに次ぐ高さなので、チャンスがあれば積極的に近距離で狙っていこう。撃つ際は常にクイックドローが基本だ。上格闘からのコンボにショットガンを組み込んでいくのもオススメだ。

高コスト型「ヴァンガード」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	指向性シールド(反射型) Lv.4	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.5	2300
サイド	ショットガン Lv.5	耐久力
タンデム	ガトリングガン Lv.5	440

圧巻はレベル5のガトリングガンで弾数がなんと120発！　高所を制圧することができれば敵の着地取りにおいて群を抜いた火力をたたき出せる。弾切れもしにくいので中距離から交戦中の敵の着地を撃つことを意識してプレイすること。敵をガトリングガンでダウンさせたり倒したら、撃つのをやめずにそのままロックオンを切り替えると、次の敵を即座に撃つことが可能。重要なテクニックなので覚えておこう。シールドは反射型になったものの耐久力自体が大きく低下しているため、過信は禁物。自分の着地時のカバーや局地的な1対1で使う程度に抑えよう。

低コスト型「ヴァンガード」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	指向性シールド Lv.2	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.3	1400
サイド	ライトショットガン Lv.2	耐久力
タンデム	ガトリングガン Lv.2	350

標準型からコストが300下がったものの、大きな変化はサイドと耐久力の20減少のみとあまり大差が無い。全キャラの低コストのウェポンパックの中でもかなり活用できる部類に入る。シールドを生かせば低コストながら敵のターゲットを引き受ける役目も果たせるだろう。ライトショットガンLv.2の弾数は少ないがリロードは早いので、クイックドローから2連射して撃ち切ってしまうといい。起き上がってくる敵と戦うころには残弾も回復するだろう。ただし、しっかり接近して当てないとジョナサンなどにはダウンが取れない場合もあるので注意すること。

高火力型「カーネイジ」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.5	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.5	2100
サイド	ハープーンガン Lv.4	耐久力
タンデム	ガトリングガン Lv.4	450

後方からの支援ながら高いダメージソースとして期待できるウェポンパック。以前のバージョンからコストが上がり、ハープーンガンの性能低下とともに人気がやや落ちてしまった。とはいえマグナムLv.5の威力はすさまじく、近距離での脅威度は高い。全体的に被弾時にダウンしにくくなった今バージョンにおいて、非常にダウンさせやすい上に敵を大きく吹き飛ばせるハープーンガンは貴重な武器といえるだろう。着地取りはガトリングガン。空中や高所への敵にはハープーンガンと的確に使い分ければ、コストに合う働きは十分可能だ。

低コスト型「カーネイジ」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.2	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.2	1500
サイド	グレネードランチャー(時限式) Lv.3	耐久力
タンデム	ガトリングガン Lv.3	380

低コストながら耐久力が高く、カーネイジの魅力の一つといえるグレネードランチャーのレベルが標準型と据え置きなので、ガトリングガンをあまり重視しない場合はこちらを使ってもいい。爆風の特性上、低コストでも場を荒らしやすいのでまとまって敵への特攻役が不足しているなら、ダメージ覚悟でその役を引き受けてもいい。グレネードランチャーの弾切れ時など、近距離での火力が物足りない場合は格闘もアリ。オススメは発生の速い左格闘やN格闘。さらにダメージを期待したいなら、上格闘から飛行で間合いを詰めてN格闘のコンボを決めよう。

しづね型「ヴァンガード」		壁紙DLレンタル
ダブル(左)	軽量型指向性シールド Lv.2	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.5	2000
サイド	ハープーンガン Lv.3／トラップガン(地雷) Lv.1	耐久力
タンデム	ロケットランチャー Lv.4	420

圧倒的に人気の無いウェポンパックだったが、バージョンアップで耐久力の増加と軽量指向性シールドが強化。シールドの耐久力がアップ。軽量指向性シールドは構えても速度が大きく落ちないので、機動力不足の鏡磨にとってうれしいかぎり。右手のマグナムLv.5の火力もあり、近距離が安定したどころかタイマンでは相当な強さに。シールドの耐久力を生かし、敵の射撃を抑制して格闘を狙うといった立ち回りも可能になった。ハープーンガンの有効性はいわずもがな。ロケットランチャーのレベルアップもあり、人気の出る可能性のあるウェポンパックといえる。

レミー・オードナーの特徴

飛行の速度はかなり遅いがゲージ消費量が少なく、初速は優秀なので、小刻みに飛行を繰り返せばかなり速く移動できる。この連続飛行で戦場を動き回っての、中距離支援が主な役割だ。反物質ミサイルランチャーがあるウェポンパックなら、相手の移動先が限られる新天地や池袋の路地などで威力を発揮する。ただし耐久力が非常に低いほか、ジャンプの速度と格闘の性能は最低クラスなので、近距離戦や起き攻めされる状況は絶対に避けたい。全ウェポンパック共通で、1度撃破されたら相手側にチャンスを与えない意味でも、より中～遠距離戦と飛行での逃げに徹し、シールドは防御や逃亡時専用と割り切ろう。

標準型「ジェノサイダー」		初期装備
ダブル(左)	指向性シールド(反射型) Lv.4	コスト
ダブル(右)	ビームハンドガトリングガン Lv.3	2000
サイド	ニードルガン Lv.3／ビームマシンガンLv.1	耐久力
タンデム	反物質ミサイルランチャー Lv.2	330

ニードルガンは射程が非常に長く、当てることで爆風により相手を足止めできる。これで味方と交戦中の相手を妨害しつつ接近し、中距離で二種類のビーム系武器を弾節約のため交互に撃ち込んで離脱、という戦法が基本だ。シールドは敵の射撃を反射できるが、エネルギー容量が非常に少ないので、使用しつつ敵を射撃でダウンさせたら即座に距離を離すなど、攻めより自衛用に使っていこう。反物質ミサイルランチャーは着弾地点が相手に丸分かりだが、発射前に着弾地点を調整できるので、発射直前まで別の地点を狙っておけば相手の不意を突ける。

標準型「ヴィンディケイター」		NESICA登録時追加装備
ダブル(左)	指向性シールド Lv.1	コスト
ダブル(右)	ビームガン Lv.4	1800
サイド	ニードルガン Lv.3／ビームマシンガンLv.1	耐久力
タンデム	ビームライフル Lv.4	330

遠距離用にビームライフルを装備した、距離を問わず戦えるウェポンパック。ニードルガンとビームライフルで遠距離の火力支援を行ない、中距離ではビームマシンガンでダメージを奪おう。ただしこれらの武器はどれも弾数とリロード時間に難があり、一つの距離で戦い続けるには不向きなので、中～遠距離を往復するように戦いたい。近距離では低い耐久力と、エネルギー容量が心もとないシールドもあって、ビームガンのヘッドショットによるダウン奪取が命綱。連射はしやすい武器なので、敵に近寄られた場合は乱射してでも頭に当てていこう。

突撃型「ジェノサイダー」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	ビームハンドガトリングガン Lv.2	コスト
ダブル(右)	ビームハンドガトリングガン Lv.2	1900
サイド	グラビティガン Lv.2	耐久力
タンデム	反物質ミサイルランチャー Lv.4	330

ビームハンドガトリングガン×2は瞬間火力がそれなりに高く、また中距離からの不意打ちや交互射撃での弾幕維持がしやすい。グラビティガン、反物質ミサイルランチャーと撃つだけで相手を強制的に移動させられる武器が二つもあるので、固まっている相手をかく乱するのも大事な役割だ。ただし味方も巻き込みやすいので、味方が範囲内にいるならビームハンドガトリングガンでの援護に徹しよう。各武器が弾切れを起こしやすい上、耐久力の低さを補う武装が何も無いので、終始敵との距離は開け、味方が近くに居ないなら逃げを最優先すること。

領域支配型「ジェノサイダー」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	エリアシールド Lv.5	コスト
ダブル(右)	ビームハンドガトリングガン Lv.3	2500
サイド	ニードルガン Lv.3／ビームマシンガンLv.1	耐久力
タンデム	反物質ミサイルランチャー Lv.5	440

エリアシールドはエネルギー容量が500もあり、1対1の撃ち合いで非常に有利だが、2500とコストが非常に高いため敵に狙われやすく、シールドも複数の敵に集中攻撃されるともたないので、基本戦術を徹底して敵から距離を保ち、つねに路上の車などの障害物で身を守るように心掛けよう。反物質ミサイルランチャーは攻撃範囲が広く威力も高いので、けん制用ではなく、着弾地点を直前にずらしての奇襲で相手に当てる使い方をメインにしていきたい。ズーム機能もあるので、これで遠距離の戦況を確認し、ニードルガンを撃ち込んでいこう。

低コスト型「ジェノサイダー」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	指向性シールド Lv.3	コスト
ダブル(右)	ビームハンドガトリングガン Lv.2	1700
サイド	ニードルガン Lv.2	耐久力
タンデム	ビームショットガン Lv.3	310

標準型ジェノサイダーより火力が低く、サイドのサブウェポンにもビームマシンガンが無いため、ダメージを与えづらいウェポンパック。しかしその分相手に軽視されがちなので、中距離を保ってノーマークになったところで、奇襲からビームショットガンを撃ち込んでいこう。またシールドのエネルギー容量は300と標準型より多めで、飛行速度の速さと併せれば生存能力は高く、前線での戦いに加わったり、囮になるという戦略も出てくる。ただし格闘と起き攻めをされた際の弱さは際立っているので、近付き過ぎには要注意。

重火器運用型「ジェノサイダー」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	ビームフィンガーガンLv.2	コスト
ダブル(右)	ビームハンドガトリングガン Lv.2	2100
サイド	プラズマ波動砲 Lv.4	耐久力
タンデム	反物質ミサイルランチャー Lv.6／グラビティガン Lv.2	360

プラズマ波動砲に加え、最大レベルの反物質ミサイルランチャーを持つ、遠距離戦用ウェポンパック。普段はプラズマ波動砲による狙撃を狙い、ミサイルを準備でき次第発射していく戦法が基本だ。その合間にグラビティガンを使い、敵の陣形や移動先を制限して味方を援護しよう。うまく相手を拘束できれば、波動砲フルヒットによる大ダメージを狙える。ビームガンは中距離用のビームハンドガトリングガン、至近距離で5発フルヒットさせれば大ダメージとダウンを奪えるビームフィンガーガンと、両方とも性能は高いが弾数は少ない点に注意。

改良突撃型「ジェノサイダー」		モバイルカスタマイズ
ダブル(左)	ビームハンドガトリングガン Lv.3	コスト
ダブル(右)	ビームハンドガトリングガン Lv.3	2300
サイド	グラビティガン Lv.3	耐久力
タンデム	ロケットランチャー Lv.2	330

ビームハンドガトリングガンLv.3×2を生かした中距離での火力支援が強力で、なおかつグラビティガンによる相手の妨害、ロケットランチャーによる長射程で扱いやすい広範囲攻撃と、距離を選ばない支援が可能。ビームハンドガトリングガンは弾数が少ないので普段は交互に使っていきたいが、ロケットランチャーは比較的すぐにリロードが終わるので、終始撃ち続けてダメージの低さを補おう。ただしコストが高い割に耐久力が非常に低く、自衛手段がグラビティガンのみなので、一人の敵を深追いせず、常に周囲を見張って敵の接近を許さないように！

制圧型「ヴィンディケイター」		壁紙DLレンタル
ダブル(左)	指向性シールド(反射型) Lv.4	コスト
ダブル(右)	ビームガン Lv.5	2300
サイド	ニードルガン Lv.5	耐久力
タンデム	ビームライフル Lv.5	350

中距離でのビームライフルによる攻撃と、遠距離での弾数が多めのニードルガンによる妨害が主な役割になる。ニードルガンはリロード時間が比較的長めなので、弾切れ中は少し前に出てビームライフルでの狙撃を行ないたいが、こちらを見ている相手がいる場合、狙撃よりも逃げを優先しよう。ビームガンは連射が効き、ヘッドショットによる自衛のほかに重要なダメージソースにもなり得る。ただしシールドは反射型である分エネルギー容量が少ないので、撃ち合いになったらシールドが使えなくなる前に相手をダウンさせるように使っていこう。

竜胆しづねの特徴

機動力に優れ、走行速度と飛行速度は全キャラ中最速クラス。ただし、飛行継続時間はやや短い。ウェポンパックは特徴的なものがそろっており、扱いに少々苦労することも。どちらかといえば中級者以上向けのキャラといえる。どのウェポンパックでも基本性能を生かし、足を止めないようように動き回り、敵の攻撃を回避しながら攻撃を仕掛けよう。自身に向かうターゲットラインをよく見つつ、自他が射程外でも敵から狙われているときはなるべく足を止めないように常に動いていたい。なお、格闘の有効範囲が広く、全キャラ中二番目の高性能となっているぞ。

汎用型「アサシン」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	マシンピストル Lv.3	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.3	1800
サイド	ハープーンガン Lv.3／トラップガン(地雷) Lv.1	耐久力
タンデム	ロケットランチャー Lv.3	380

標準型「アサシン」に比べ、コスト比の耐久力がやや高いのがうれしい。ダブルガンがマシンピストル二丁になっているので、近距離でこれと格闘を主軸に戦うことに。コスト的に二落ちも視野に入れられて、耐久力もそこそこあるので近距離で強気に攻めるのもアリ。相手が少しでもスキを見せたら、N格闘からのコンボを狙おう。一落ち後は、二落ちが可能であれば強気に攻め、一落ちで抑えるのであれば、味方全員が一落ちするまではハープンガンでの支援をメインに戦うといいだろう。

高火力型「エクスプローダー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	トラップガン(地雷) Lv.2	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.3	2000
サイド	ハープーンガン Lv.4	耐久力
タンデム	ロックオンミサイルランチャー Lv.4	410

高レベルのハープンガンとロックオンミサイルランチャーを持ち、中〜遠距離向きの、しづねとしては珍しいウェポンパック。それらを主軸に戦うので、池袋や新天地などの入り組んだステージは苦手。逆に梅田やさいたまなどの開けたステージが得意。それらのステージになったときに選択するといい。高所や離れた位置をキープして遠距離用の武器をメインに戦うのだが、接近されると弱いので、ミニマップをよく見て敵に接近されないように動きたい。一落ち後も基本は同じで、距離をしっかりキープして戦い、被ダメージを抑えよう。

標準型「アサシン」 初期装備

ダブル(左)	小型火炎放射器 Lv.2	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.3	1700
サイド	ハープーンガン Lv.3 トラップガン(地雷) Lv.1	耐久力
タンデム	ロケットランチャー Lv.3	340

標準的な性能のウェポンパックで、距離に合わせて武器を使い分ける。開幕や遠距離時は、ロケットランチャーを敵近くの障害物に当て、爆風でのダメージを狙う。中距離ではハープーンガンを使い、近距離ではダブルガンで戦う。また、近距離ではスキあらば「N格闘→マシンピストル→N格闘」というコンボを狙う。ほかのウェポンパックでも可能な強力なコンボだが、マシンピストルの3ヒットからは格闘が全段入らないので注意が必要だ。一落ち後は、速度を生かして一定距離を維持してハープーンガンをメインに戦おう。

強襲型「アサシン」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	小型火炎放射器 Lv.2	コスト
ダブル(右)	小型火炎放射器 Lv.2	2100
サイド	ショットガン Lv.6／グレネードランチャー Lv.2	耐久力
タンデム	ボーラランチャー Lv.1	400

最大の特徴は全キャラ唯一の最高レベルのショットガンを持つ点だ。敵に接近してこれを狙っていくのが最大の狙い。ただし、それ以外の射撃武器がやや貧弱で、中距離で有効な武器が無い。離れた位置から強引に接近してショットガンを当てに行こうとすると、マシンガンなどで蜂の巣になる可能性もある。敵がダウンするなどスキを見せるまでは無理に接近しないこと。離れた位置でボーラランチャーなどでけん制するのもアリ。コストが高いので、二落ちは絶対に避けたい。接近戦を仕掛けた後も、一度距離を離し被ダメージを抑えたい。

高火力型「アサシン」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	小型火炎放射器 Lv.3	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.4	2000
サイド	ハープーンガン Lv.5	耐久力
タンデム	グレネードランチャー(時限式) Lv.3	380

中距離で強力な武装をそろえたウェポンパックで、それらを軸に中距離を維持しつつ戦う。ほかのウェポンパックに比べコスト比の耐久力がやや低いので注意。常に動きを止めないようにして攻撃したい。主力となるのが、タンデムのグレネードランチャーで、これを起爆させて爆風で敵にダメージを与える(詳しい使い方は標準型「エクスプローダー」の解説を参照)。一落ち後は、より離れた位置をキープし、最も近い敵に対し、長射程のハープンガンの射程ギリギリ程度を維持して戦えば被ダメージを抑えやすい。

標準型「エクスプローダー」 NESiCA登録時追加装備

ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.3	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.3	1700
サイド	グレネードランチャー(時限式) Lv.3	耐久力
タンデム	ロケットランチャー Lv.3	380

このウェポンパックの主力となるのがサイドのグレネードランチャーだ。サブトリガーで起爆可能なので、射出後敵の近くで起爆して爆風ダメージを狙う。そのため、中距離を維持しながら戦うのが基本。ただ、爆発のタイミングが慣れないと少々難しい。自信が無ければ、二個連続で射出して起爆することで広範囲を攻撃することも可能だ。そして、時折接近して格闘を狙おう。一落ち後も基本的な動きは同じ。ただし、無理に接近して格闘を狙うと、失敗時に手痛い反撃を受けるので接近戦の頻度を減らしていくといいだろう。

低コスト型「アサシン」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	小型火炎放射器 Lv.1	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.3	1500
サイド	ハープーンガン Lv.2／トラップガン(地雷) Lv.1	耐久力
タンデム	スタンロケットランチャー Lv.2	330

低コストであるが、そこそこ耐久力があるのがうれしい。タンデムがスタンロケットランチャーになっているのが大きな特徴で、遠距離でのけん制が優秀。ヒット時はやや離れた位置になることが多いので、素直にハープーンガンで追撃したい。相手の頭上などから攻撃して距離が近いときは積極的に格闘を狙うのもいいだろう。低コストなので、積極的に接近戦を仕掛け、ダメージを稼ぎ、二落ちする予定で動こう。ただし、一落ち後しばらくは中距離を維持して戦い、味方全員が一落ちする直前ぐらいから積極的に攻撃を仕掛けよう。

強襲型「エクスプローダー」 壁紙DLレンタル

ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.5	コスト
ダブル(右)	ハンドグレネード Lv.5	2100
サイド	グレネードランチャー(時限式) Lv.4	耐久力
タンデム	グラビティガン Lv.3	400

非常にクセの強い武器がそろっているため、かなり扱いが難しいウェポンパック。主力がサイドのグレネードランチャーで、レベルが高いため弾数が多く威力も高め。逆に言えば、これの起爆がうまくヒットさせられないとなかなかダメージを与えられないので、それが苦手な人は使わないほうが無難なウェポンパックともいえるだろう。

コストがやや高めなので二落ちは絶対に避けたいところ。一落ち後はグレネードランチャーの届く位置をキープしつつ、接近しない、あるいはされないように注意して戦おう。

アーロン・バロウズの特徴

「屈強な傭兵」というキャラクター性ともマッチするが、耐久力が平均以上で全体的な武装の火力も高いアーロン。飛行速度の伸びも悪くないが、ジャンプゲージの消費量が激しいため、敵に追われる立場となると一気に脆さが露呈してしまう。こういった状況を避けるためにも、基本的には味方と足並みをそろえて立ち回るべきキャラクターといえる。

各ウェポンパックはビーム系の武器が中心。弾速や連射能力は実弾兵器よりも劣りがちなので、先読みや早撃ちが要求される。格闘はカウンター効果のある下格闘を持つが、全体的に平凡な性能なのであくまでアクセント程度に。

標準型「コマンダー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	トラップガン(地雷) Lv.2	コスト
ダブル(右)	ビームハンドガトリングガン Lv.3	1900
サイド	ビームライフル Lv.5	耐久力
タンデム	プラズマ波動砲 Lv.3	360

長射程の武器を複数持つ異色のウェポンパック。だが、ビームライフルはスナイパーライフルなどと比べて射程が短く、さらにプラズマ波動砲は取り回しが悪い上にしっかり連続ヒットさせないとダメージは雀の涙。標的との距離があまりに遠すぎても力を発揮できないのだ。

単騎での近距離戦は苦手なので、相手に無闇に接近させないことが大事！　トラップガンをばらまきつつ、ビームハンドガトリングガンでけん制しながら味方の援護を待つようにしたい。距離の調整はかなりシビアだが、アーロンを援護役として運用したいのであれば一考を。

突撃型「インターセプター」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	プラズマガン Lv.6	コスト
ダブル(右)	プラズマガン Lv.6	2500
サイド	ビームショットガン Lv.3	耐久力
タンデム	グラビティガン Lv.3	500

前回のバージョンアップで大幅なパワーダウンが図られたものの、ダブルガンの攻撃力は相変わらず凶悪！　2500という高コストゆえに狙われやすいが、そこを逆手に取りつつ、序盤から囮として動きたい。もちろん実際に深手を負ってしまっては意味が無いので、引き気味に戦い、撃破されるにしても味方とタイミングを合わせること。

自身が複数の敵に狙われていない状況を作り出せれば、あとは存分に暴れるだけ！　空中の敵にプラズマガンを当てた後はさらなる追撃も忘れずに。中距離の敵にはビームショットガンによるけん制も有効だ。

標準型「ソルジャー」 初期装備

ダブル(左)	ビームロッドガン Lv.4	コスト
ダブル(右)	ビームガン Lv.4	2000
サイド	ビームマシンガン Lv.4	耐久力
タンデム	ビームライフル Lv.4	370

どんな距離での戦闘もそつなくこなせるウェポンパックで、コスト的にもさまざまな編成に入りやすいのがウリ。普段は射程距離が長めのビームマシンガンを主軸に立ち回る。強引にジョナサンなどが近寄ってきたときはビームロッドガンによる足止めを狙い、逆に敵陣営に放置されるようなケースではビームライフルによる一撃必殺を狙う。

最大の弱点は、それぞれの武器の間合いがバラバラなので弾切れを起こしやすいこと。とくに近距離では致命傷になりうるので、序盤に一度撃破された場合は、後方から味方の援護に終始するのも手か。

高コスト型「ソルジャー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	ビームロッドガン Lv.5	コスト
ダブル(右)	ビームガン Lv.5	2300
サイド	ビームマシンガン Lv.5	耐久力
タンデム	ビームライフル Lv.5	400

標準型「ソルジャー」と比べるとすべての武器のレベルが1ずつ、そして耐久力も30上昇しており、単純な強化型と考えてもしっくりくる。特筆すべきはアーロンのウェポンパックの中でも最高レベルのビームマシンガンで、汎用性の高さも魅力的。とはいえ、ほとんどそのためだけに2300というコストを避くのかというと悩みどころか。

耐久力が平凡なので、二回撃破される状況を避けるために少し引き気味で戦うのがベター。中距離以遠の相手にもビームライフルなどでプレッシャーをかけるなど、実際の火力以上の存在感を見せつけよう。

遠距離型「ソルジャー」 壁紙DLレンタル

ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.2	コスト
ダブル(右)	ビームガン Lv.4	2100
サイド	ビームマシンガン Lv.3	耐久力
タンデム	ロングバレルビームライフル Lv.4	380

アーロンの中ではレアな遠距離型のウェポンパックではあるが、標準型「コマンダー」とは違って中距離での撃ち合いも十分にこなせる。だが、コスト自体もそう軽くはないので、後方に陣取りつつ、なるべく孤立しないように心掛けること。試合の勝敗が瞬間的に決まるような場面以外では、終始このスタンスを貫いた方がいいだろう。

ロングバレルビームライフルは高威力だが、狙いを定めるのが難しく、視野も狭くなってしまう。常にミニマップを確認しつつ、「敵の狙撃」と「撃ち合いへの備え」のどちらが必要かを瞬時に判断すること。

標準型「インターセプター」 NESiCA登録時追加装備

ダブル(左)	ビームロッドガン Lv.4	コスト
ダブル(右)	プラズマガン Lv.6	2100
サイド	ビームショットガン Lv.2	耐久力
タンデム	ビームマシンガン Lv.3	420

2100とそこそこ組みやすいコスト帯でありながら、その火力は特筆に値する。基本戦法はビームマシンガンやビームショットガンをばらまきながら間合いを詰め、敵の着地時のスキなどを狙って高威力のプラズマガンをしっかり当ててダウンを奪っていくというもの。

耐久力は平均以上だが、近距離での撃ち合いが多くなるため、どうしても早い段階で撃破されてしまいがち。しかし、二回撃破されるのを避けるために距離を取ると火力は格段に落ちてしまう。どんな状況でも攻めるときは味方と足並みをそろえて、敵を確実に転ばせていこう。

低コスト型「ソルジャー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	スタンガン Lv.1	コスト
ダブル(右)	ビームガン Lv.4	1700
サイド	ビームマシンガン Lv.4	耐久力
タンデム	アサルトライフル Lv.3	350

「ソルジャー」と名前は付いているが、ほかの同系統ウェポンパックとは武器自体が異なる。なんと、主力となるビームマシンガンのレベルが標準型「ソルジャー」と同じなので、この武器を目当てで使うのであればファーストチョイスになりうる！　ジョナサン対策のスタンガン、放置防止のアサルトライフルなども使い方次第で輝くだろう。

コストと比較しても十分な耐久力があるので、やや前衛寄りで積極的に弾をばらまくのが理想。ただし、即時にダウンを奪える武装が少ないため、草陰など素早い相手とのタイマンはなるべく避けたい。

近距離型「ソルジャー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	ビームガン Lv.6	コスト
ダブル(右)	ビームガン Lv.6	2200
サイド	ライトショットガン Lv.2	耐久力
タンデム	ビームマシンガン Lv.3	450

名前に恥じない近距離メインのウェポンパック。主力になるのはダブルガンのビームガン×2で、手動で連射しながら当て続ければかなりのダメージを与えられる。ビームマシンガンよりも射程距離では劣るため、うまく距離を調整しながら弾幕を張って圧倒しよう。

前線が主戦場になるが、瞬間的にダウンを奪える武器が少なく、被弾の可能性は高め。味方よりも早く撃破される状況は避けたいので、開幕直後は囮として動きつつ、連携して攻める機会を伺おう。強引に突っ込んでくる相手にはライトショットガンを使った迎撃が効果的。

オルガ・ジェンテインの特徴

スナイパーというポジションのオルガ。そのウェポンパックのほとんどにスナイパーライフルを持ち、遠距離戦を得意とする。ジャンプや飛行速度など、移動面に関してはほぼ平均レベルの性能を持つ。一見して及第点の性能だが、視点を変えれば、機動力の高い敵に狙われると逃げ切れるほどの機動力も無い、ということになる。接近戦は不得手なキャラなので、あらかじめミニマップで全体の動きをよく見て、機動力の高い敵からはあらかじめ逃げる準備をしておくのが非常に大事。スナイパーという性質上、遮蔽物の多いステージは苦手。ステージによって細かくウェポンパックを調整したい。

標準型「スナイパー」	初期装備	
ダブル(左)	トラップガン(地雷) Lv.3	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.1	1700
サイド	グラビティガン Lv.3	耐久力
タンデム	スナイパーライフル Lv.3	360

すべての武器が平均レベルになっている「スナイパー」。ただし、狙撃に徹するならもっと高レベルのスナイパーライフルを持つウェポンパックがあるので、やや中途半端な感も。とはいえ、耐久力もそこそこあるので、オルガの入門ウェポンパックとして使うには最適。接近戦が苦手なウェポンパックなので、相手をいかに近寄らせないかが重要になる。相手が距離を詰めてきたら、相手と自分の間にグラビティガンを起爆させておくなど工夫して、その接近をあらかじめ阻止しておきたい。一落ち後も基本は同じ。しっかり離れた位置で戦おう。

後方支援型「スナイパー」	NESICA登録時追加装備	
ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.2	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.2	1800
サイド	回復ライフル Lv.2	耐久力
タンデム	スナイパーライフル Lv.3	330

回復ライフルとスナイパーライフルを所持し、回復と狙撃の両方の仕事がこなせるウェポンパック。ただし、その器用さからか耐久力はかなり低めとなっている。そのため、開幕からガンガン回復ライフルを使用すると一気に耐久力が少なくなるので注意。後方から狙撃を行ないつつ、耐久力が減った味方を順次回復するのが理想。コストと、回復ライフルを所持していることも考え、二落ちも視野に入るが、回復に耐久力を回せないようなら無理に二落ちをするのはもったいない。支援できるか否かで一落ちで済ませるかどうかを判断しよう。

汎用型「スナイパー」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	トラップガン(地雷) Lv.3	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.4	1700
サイド	マシンガン Lv.2	耐久力
タンデム	スナイパーライフル Lv.2	360

オルガのウェポンパックで唯一マシンガンという使い勝手の良い武器を持つウェポンパック。遮蔽物が多い池袋などのステージになったときは、これを選択するのも一つの手。マシンガンのレベルそのものは低いので、大ダメージは与えにくいが、向かってくる相手を細かく迎撃できれば十分なダメージソースになる。そうして敵を追い払う、あるいは撃破したら改めて遠距離の敵に狙撃を行なおう。

コスト的に二落ちしたいウェポンパックであるが、自衛に成功して被ダメージを抑えられるなら、味方に二落ちしてもらいたいところ。

高コスト型「スナイパー」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	トラップガン(機雷) Lv.5	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.3	2300
サイド	グラビティガン Lv.4	耐久力
タンデム	スナイパーライフル Lv.6	400

最高コストの「スナイパー」のウェポンパックで、コストが高い分すべての武器のレベルが高い。スナイパーライフルのレベルも高いのだが、弾数が少なくリロードが早い、という特徴を持つ。リロードが完了するタイミングに合わせ、一定間隔で狙撃を行ない、攻撃を途切れさせないようにするなどの工夫をし、味方の負担を減らすのがとても大事だ。コストが非常に高いウェポンパックなので、当然二落ちは厳禁。とにかくミニマップとターゲットラインの確認だけは絶対に怠らないように！　一落ち後はよりそのあたりを徹底して動こう。

低コスト型「スナイパー」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	トラップガン(地雷) Lv.2	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.4	1400
サイド	グラビティガン Lv.2	耐久力
タンデム	スナイパーライフル Lv.2	300

このウェポンパックの良い点は、最低コストであるため、味方前衛に高コストを多数採用してもだれかしら二落ち可能な編成にしやすい点。そして、コストの割に高レベルのハンドガンを持つ点だろう。ただし、スナイパーライフルのレベルが2と低いので、コストに余裕があるなら同じレベルのスナイパーライフルを持つ汎用型「スナイパー」あたりを使うほうが無難だろう。コストの都合上自身が二落ちするパターンにはなりやすい。しかし、高コストの前衛に落ちてもらいたい場合などは、しっかり距離を維持して狙われないように戦おう。

標準型「シャープシューター」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	指向性シールド Lv.1	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.4	2000
サイド	アサルトライフル Lv.4	耐久力
タンデム	スナイパーライフル Lv.5	310

ダブルガンに指向性シールド、サイドにアサルトライフルを所持する、オルガとしては珍しいウェポンパック。スナイパーライフルのレベルも高いので火力という点ではかなり優良なウェポンパック。しかし、コストが2000とやや高めで、基本的には至近距離に詰められると自衛に向いた武器が乏しいのはほかのウェポンパックと同じ。アサルトライフルで敵の接近を阻止できるかどうかが命運を分けるので、しっかり練習しよう。当然、二落ちは避けたいので、一落ち後は敵の位置をよく見て距離を離すように。

ビーム兵装型「スナイパー」	壁紙DLレンタル	
ダブル(左)	トラップガン(地雷) Lv.3	コスト
ダブル(右)	ビームガン Lv.4	1900
サイド	グラビティガン Lv.3	耐久力
タンデム	ロングバレルビームライフル Lv.4	360

ビーム兵器で固めたウェポンパックで、ほかのウェポンパックとはやや扱いが異なる点に注意。ロングバレルビームライフルは、射程がスナイパーライフルより短く、弾速も遅め。味方の後方に構えていると攻撃が届かず、着弾の遅さから回避されやすくなることも。どちらかといえば、高所に陣取り足元の相手を撃ち落とすのに適している。高いビルに陣取りやすい埼玉や渋谷あたりで力を発揮してくれるウェポンパックだ。コストはそこそこなので、味方に余裕があるなら、やや距離を詰めて攻撃を当て、二落ちさせてもらうといいだろう。

改良後方支援型「スナイパー」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.3	コスト
ダブル(右)	ハンドガン Lv.2	2200
サイド	回復ライフル Lv.3	耐久力
タンデム	スナイパーライフル Lv.5	380

後方支援型「スナイパー」の上位版といえるウェポンパックで、その特徴である回復ライフルとスナイパーライフルのレベルが高くなっている。そのため、回復、狙撃両面で高い能力が期待できる。その分、コストもかなり高めなので、敵に接近されないようにミニマップをよく見て動こう。また、回復ライフルはやはり味方の耐久力が減ったときに。無駄に自身の耐久力を減らさないように注意しよう。一落ち後も同様で、回復ライフルの多用のし過ぎで耐久力を減らさないように。狙撃をメインとし、落ちると危険な味方を重点的に回復していこう。

草陰稜の特徴

飛行時間はそれほど長くないものの、飛行速度と走行速度が早い。また、運搬能力が高く、重い武器を構えたときも速度低下率が低めとなっている。なお、ジャンプの能力に秀でており、ほかのほとんどのキャラと同時にジャンプすると、草陰のほうが対空時間が長く後から着地するほど。

草陰のウェポンパックは、相手を拘束する武装を持ったものが多く、直接攻撃を当ててまとまったダメージを与えられるウェポンパックが少ない。そのため、各ウェポンパックで拘束する武器と、その後の追撃をしっかり覚えてダメージを与える手段を覚える必要がある。

標準型「ニンジャ」	初期装備	
ダブル(左)	ステルス装置 Lv.3	コスト
ダブル(右)	スタンガン Lv.2	1600
サイド	ディスクマシンガン Lv.2	耐久力
タンデム	ボーラランチャー Lv.2	330

スタンガンにボーラランチャーを持ち、相手を拘束する能力に秀でたウェポンパックで、コストが低め。その分耐久力も低いので、攻撃を受けると一瞬で撃破されてしまう可能性もあるので注意。火力の高い相手には、あまり近寄らずボーラランチャーをメインに戦うといい。また、ステルス装置を使って相手の攻撃をしっかり回避したい。

コストが低いので、二落ちも視野に入れるべきだが、打たれ弱い点を考慮して、無理に突撃すると二落ち後にさらに一瞬で撃破されることもあるので、一落ち後は慎重に戦うといいだろう。

標準型「インフィルトレーター」	NESICA登録時追加装備	
ダブル(左)	ステルス装置 Lv.2	コスト
ダブル(右)	マグナム Lv.4	2000
サイド	ライトショットガン Lv.4	耐久力
タンデム	グラビティガン Lv.2	350

度重なる調整でやや耐久力が低くなり打たれ弱くなったので、立ち回りには注意が必要。やや離れた位置でマグナムをメインに戦い、こちらを見ていない相手へ一気に接近してライトショットガンを狙う。攻撃をヒットさせたらリロード時間を稼ぐためにダウンした相手からは距離を開いて再度マグナムで戦うといいだろう。

コストは高いが、耐久力が低めなので、一落ち時はステルスとマグナムを駆使して離れた位置で戦い、味方が全員一落ちして足並みがそろうまでは無理に接近戦を仕掛けないほうが得策だ。

標準型「ストライダー」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.3	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.2	1800
サイド	ライトアサルトライフル Lv.3	耐久力
タンデム	ボーラランチャー Lv.2	380

ボーラランチャーと射撃武器をメインとしたウェポンパックで、それらを軸に中距離を維持して戦う。ボーラランチャーヒット時は、ヒット部位によっては相手が反撃可能なので、格闘などではなく射撃武器で追撃しよう。なお、味方とコスト調整可能であれば、より火力の高い高火力型「ストライダー」を選択するのをオススメする。中コスト帯のウェポンパックなので、場合によっては二落ちも視野に入れていいが、基本的にはその機動力を生かして中距離以上をキープして被ダメージを抑えたい。一落ち後も基本的には同じように動けばOKだ。

強襲型「ニンジャ」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	スタンガン Lv.1	コスト
ダブル(右)	スタンガン Lv.3	1700
サイド	ディスクマシンガン Lv.3／ステルス装置 Lv.1	耐久力
タンデム	ボーラランチャー Lv.1	340

スタンガン二丁という相手をスタンをさせることに特化したウェポンパック。左右のスタンガンを平行して発射し、同時ヒットしないように広範囲をスタンガンで攻撃するのが強力。スタンガンヒット時は、ほかの敵が近くに居なければ格闘で、そうでなければディスクマシンガンで追撃するのが安定。また、さらにボーラランチャーをヒットさせた上で追撃するのも手だ。耐久力が低く、サイドのサブウェポンにしかステルス装置が無いので、無理に突っ込むと簡単に二落ちするので注意。二落ちを避けるなら、極端な接近戦をするのは避けよう。

低コスト型「ニンジャ」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	ステルス装置 Lv.4	コスト
ダブル(右)	スタンガン Lv.1	1400
サイド	ディスクマシンガン Lv.2	耐久力
タンデム	ボーラランチャー Lv.1	320

コストが最も低い部類のウェポンパックで、最大のメリットはこのウェポンパックでコストを調整して高コストの味方二体をチームに入れても六落ち編成ができることにあるだろう。また、ステルス装置のレベルが高く回避能力に優れ、ディスクマシンガンのレベルが標準型と同じなので、スタンガンやボーラランチャーからの追撃はまずまずのダメージを稼げる。低コストだけに、基本的には二落ち前提で考えよう。ただし、耐久力が低いので、一落ち後はボーラランチャーをメインに丁寧に動き、すぐさま撃破されないように動きたい。

火力強化型「ニンジャ」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	ステルス装置 Lv.3	コスト
ダブル(右)	プラズマガン Lv.4	1900
サイド	グレネードランチャー(時限式) Lv.3	耐久力
タンデム	ハープーンガン Lv.2／トラップガン(地雷) Lv.1	360

ステルス装置に加え、プラズマガンを所持した中距離での火力特化型のウェポンパック。基本的には、接近戦にならないように距離を維持しながら、中距離ではグレネードランチャー、やや近くになったときはプラズマガンをメインに戦う。ダブルガン時は、エネルギーに残量があるときはなるべくステルス装置を展開して攻撃しよう。

コストが1900なので、なるべく一落ちで済ませたいところ。一落ち後は、ハープーンガンとグレネードランチャーをメインに戦い、接近されて無駄なダメージを受けないように気を付けたい。

高火力型「ストライダー」	モバイルカスタマイズ	
ダブル(左)	ハンドグレネード Lv.5	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.4	2000
サイド	ライトアサルトライフル Lv.3	耐久力
タンデム	ボーラランチャー Lv.3	400

コストが上がった分火力もアップしている「ストライダー」。このレベルのマシンピストルとボーラランチャーを所持しているキャラは非常に少なく、特にボーラランチャーは追尾性能が高くとても頼りになる。射撃武器が強力な印象もあるが、このボーラランチャーで敵を拘束、そこから追撃してダメージを与えるのが基本的な戦い方だ。

コストは高めだが、耐久力も高めなので無理に接近しなければ二落ちをすることは避けやすい。しっかり距離を維持して攻撃していこう。ミニマップをよく見て敵に接近されないように立ち回ろう。

上忍「エリートニンジャ」	壁紙DLレンタル	
ダブル(左)	ステルス装置 Lv.3	コスト
ダブル(右)	スタンガン Lv.4	2200
サイド	ディスクマシンガン Lv.5／ステルス装置 Lv.1	耐久力
タンデム	ボーラランチャー Lv.2	380

高コスト型の「ニンジャ」で、スタンガンとディスクマシンガンのレベルが高いのが特徴。それゆえ、スタンさせて射撃での追撃で大ダメージが稼げる。また、ディスクマシンガンのサブウェポンにもステルス装置があるので、ダブルガン時のものと使い分けることで、中距離で高い回避能力を発揮できる。ただし、コストが高いウェポンパックなので、ステルス装置展開時にショットガンなどを持つ敵に攻撃をくらって撃破されないように注意しよう。一落ち後は、ボーラランチャーをメインに戦い、被ダメージを抑えよう。

羅漢堂旭の特徴

羅漢堂は、中距離～遠距離での瞬間火力に優れたパワーキャラ。飛行の持続時間と速度も優秀で、主戦場への到着が遅れたり、味方への支援が間に合わないという状況も少ない。ただし巨体のため被弾しやすく、飛行の初速とジャンプの上昇速度も遅いため、相手との撃ち合いや接近戦、起き攻め回避は大の苦手。接近してくる敵から早めに離れつつ、こちらを見ていない敵や味方と交戦中の敵を不意討ちし、深追いせずに中～遠距離を維持するのが基本戦術だ。一回撃破された後は、敵からの復帰時に近くに出現しての奇襲から逃げきれずに二落ちということも多いので、遠距離戦で耐久力を温存しておこう。

標準型「バラージャー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	ハンドガトリングガン Lv.3	コスト
ダブル(右)	ハンドガトリングガン Lv.3	1900
サイド	ガトリングガン Lv.4	耐久力
タンデム	ロックオンミサイルランチャー Lv.2	480

ハンドガトリングガンよりも高い威力と長い射程を持つガトリングガンと、ロックオンミサイルランチャーが非常に使いやすいウェポンパック。遠距離でミサイルを1～2回のロックオンで各敵へとばらまいた後に、ハンドガトリングガンの射程ギリギリくらいの距離へ接近すれば、常にいずれかの武器での大ダメージとダウンを狙える。コストの割に耐久力は高いので、基本戦術を守っていけば戦場に極力長く居座れるのも強みだ。反面、ガトリング系武器は敵の攻撃を受けると射撃の出掛かりがキャンセルされやすく、相手との撃ち合いには非常に弱い。

ビーム兵装型「ヘビーガンナー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	ビームハンドガトリングガン Lv.2	コスト
ダブル(右)	ビームハンドガトリングガン Lv.2	2200
サイド	ビームショットガン Lv.5	耐久力
タンデム	プラズマ波動砲 Lv.3	560

ハンドガトリングガンよりも射程が長いビームハンドガトリングガンと、長い射程と豊富な弾数を持ち、敵に当てやすいビームショットガンを有するウェポンパック。より安全な距離から敵を攻撃できるようになったが、その分瞬間火力は下がっているので、弾数とリロードが比較的早いことを生かし、常に撃ち続けてダメージを与えよう。こちらから敵に近付く必要が無いため波動砲も使いやすいが、各種ビーム兵器の低い火力や高いコストを考えると、敵に近付かれるのは絶対に避けたい。常にミニマップを見て、敵の接近を許さないようにしよう。

標準型「ヘビーガンナー」 初期装備

ダブル(左)	ハンドガトリングガン Lv.3	コスト
ダブル(右)	ハンドガトリングガン Lv.3	2000
サイド	フルオートショットガン Lv.4	耐久力
タンデム	プラズマ波動砲 Lv.4	470

近・中・遠距離でそれぞれ短時間で高い火力とダウンを発生させる武器がそろっており、耐久力も470と多めだが、被弾のしやすさを考えるとこの耐久力でもコスト2000では不安が残る。フルオートショットガンは接近された際の最終手段と考え、遠距離からのプラズマ波動砲と、射程ギリギリくらいの距離を保ってのハンドガトリングガンでの奇襲を狙おう。プラズマ波動砲とハンドガトリングガンのいずれも、1～2HIT程度ではほぼ敵の耐久力を削れず、フルヒットさせてこそ大ダメージとなる武器なので、冷静に狙い撃ちできる状況を保っていきたい。

遠距離強化型「ヘビーガンナー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	ハンドガトリングガン Lv.2	コスト
ダブル(右)	ハンドガトリングガン Lv.2	2300
サイド	ロックオンミサイルランチャー Lv.4	耐久力
タンデム	プラズマ波動砲 Lv.6	500

遠距離でのダメージ奪取に特化したウェポンパック。高レベルのプラズマ波動砲をフルヒットさせた際の威力が並外れているほか、ロックオンミサイルランチャーも弾数が多く誘導性能が優秀で、3ロックで9発発射すればかなりヒットさせやすい。ただし近距離で使える武器はハンドガトリングガンのみなので、常に中距離以内に敵を近付けないように移動しよう。プラズマ波動砲は1～2HITではダメージが低いので、曲げて撃つよりしっかり狙って撃つほか、遠距離武器の弾が切れている間は無理をせず、位置取りに専念するよう心掛けよう。

高火力型「バラージャー」 壁紙DLレンタル

ダブル(左)	ハンドガトリングガン Lv.4	コスト
ダブル(右)	ハンドガトリングガン Lv.4	2100
サイド	ガトリングガン Lv.4	耐久力
タンデム	ロックオンミサイルランチャー Lv.3	500

標準型バラージャーの上位互換で、基本戦術に変わりはない。ただしハンドガトリングガンLv.4は威力が高いが弾数が少なめ、かつ発射を敵の攻撃でキャンセルされることも多いので、正面からの撃ち合いは避けて左右交互に使い、ここぞという時にのみ両方で斉射しよう。ガトリングガンを合間にしっかり使っていけば、ハンドガトリングガンの弾数の節約にもなる。ロックオンミサイルランチャーLv.3の誘導性能は標準型のものとさほど変わっていないので、相手を動かせるためのけん制用武器と考え、弾数が回復するたびに撃ち切っていこう。

標準型「ウォーリア」 NESICA登録

ダブル(左)	指向性シールド Lv.2	コスト
ダブル(右)	鉄球ハンマーガン Lv.2	1700
サイド	フルオートショットガン Lv.4	耐久力
タンデム	ロケットランチャー Lv.2	460

羅漢堂の基本とは異なり、シールドを展開しながらの近距離での撃ち合いが得意なウェポンパック。耐久力とシールドを生かし、相手へ接近して鉄球ハンマーガンでダウンを奪ったら即座に次の敵へと向かう、前線での暴れが主な仕事だ。ただしシールドはさほど長持ちせず、体の大きさは健在なので、無謀な突出は禁物。ロケットランチャーで相手の耐久力を削りつつ、こちらを見ていない敵への不意打ちを狙おう。相手がスキだらけなら、至近距離でフルオートショットガンの連続ヒットや、上格闘からハンマーによる追撃コンボの出番だ。

低コスト型「ヘビーガンナー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	ハンドガトリングガン Lv.2	コスト
ダブル(右)	ハンドガトリングガン Lv.2	1500
サイド	ショットガン Lv.3	耐久力
タンデム	プラズマ波動砲 Lv.3	440

標準型ヘビーガンナーと比べ、射程が短めのハンドガトリングガンLv.2とショットガンを持ち、近～中距離での戦いに特化している。コストは低いものの、撃ち合いに弱い点は健在なので、中距離から不意討ちを狙う基本は変わらない。プラズマ波動砲での遠距離戦は弾数、ならびにリロード速度に難があり、これのみにこだわると敵に与える総ダメージがかなり減ってしまうので、リロード中は積極的にハンドガトリングガンでの奇襲も行なおう。ただし敵次第では近距離の粘着で即倒される場合もあるので、一落ち後はより慎重に立ち回りたい。

特攻型「ウォーリア」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	軽量型指向性シールド Lv.3	コスト
ダブル(右)	鉄球ハンマーガン Lv.3	2000
サイド	フルオートショットガン Lv.5	耐久力
タンデム	プラズマ波動砲 Lv.2	500

標準型ウォーリアと比べ、シールドが軽量型になったことでシールド展開中も比較的速く飛行でき、相手への接近が容易になっている。シールドの強度も標準型と大差なく、フルオートショットガンのレベルも上がっているため、より強引にダメージを奪いに行きたくなるが……コストが上がっているため無謀な特攻は避けたい。武器の性質上、1回倒されることは覚悟で立ち回りたいが、二落ちするわけにはいかないコストなので、普段はプラズマ波動砲での狙撃をしつつ、相手のスキをうかがおう。1回倒されるまでにハンマーを6、7回当てられれば大金星だ。

ジョナサン・サイズモアの特徴

ジャンプと飛行の性能が高いため機動力はあるものの、その巨体から被弾することの多いジョナサン。しかし、耐久力が高くダウンしにくいキャラクターであるため、人気キャラクターの一人となっている。被弾をものともしないスーパーアーマーによりダウンしない特性を生かし、前衛としてゴリ押しで相手を圧倒するスタイルが得意。また、格闘攻撃も強化されており、左右の格闘攻撃の発生がかなり速くなっているので、高範囲を巻き込みやすいN格闘と使い分けていくといい。上格闘は相手を浮かせるが、直接格闘で追撃しに行くコンボは厳しいので射撃を当てよう。

標準型「ストライカー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	鉄球ハンマーガン Lv.3	コスト
ダブル(右)	鉄球ハンマーガン Lv.3	1800
サイド	ビームショットガン Lv.3	耐久力
タンデム	ガトリングガン Lv.2	670

近距離でしかまともに戦えないものの、被弾をものともしない圧倒的なフィジカルでゴリ押しての鉄球ハンマーガンが非常に強力。敵の集団に突っ込み、ターゲットを強引に集める役割を求められる。ダウンさせられたら起き上がりの無敵時間を生かし、近い敵へ鉄球ハンマーガンを当てにいこう。鉄球ハンマーガンは発射した瞬間にサイドスタイルへ切り替えれば、即座にビームショットガンを撃つことが可能。ただし、鉄球ハンマーガンは、構えると速度が大きく低下する。敵に接近してから構えよう。

後方支援型「アーティレリ」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	鉄球ハンマーガン Lv.1	コスト
ダブル(右)	プラズマガン Lv.1	1800
サイド	ロケットランチャー Lv.4	耐久力
タンデム	ロックオンミサイルランチャー Lv.6	640

高レベルのロケットランチャーとロックオンミサイルランチャーで、後方からの火力支援に特化したウェポンパック。ロックオンミサイルランチャーLv.6は威力はもちろん、誘導性能もずば抜けている。ロックオンしてから発射する際に照準を画面の外側に向けてやれば、高い誘導性能を生かし、カーブさせながら敵を攻撃可能。敵が回避しにくい軌道で撃ったり、障害物を回避させることもできるのでマスターしておきたい。近距離は鉄球ハンマーガンだけでなく、ロケットランチャーの起爆で爆風に敵を巻き込んでダウンを奪っていくといい。

標準型「アーティレリ」 初期装備

ダブル(左)	鉄球ハンマーガン Lv.3	コスト
ダブル(右)	プラズマガン Lv.2	2000
サイド	ビームショットガン Lv.3	耐久力
タンデム	ロックオンミサイルランチャー Lv.3	700

遠距離からミサイルランチャーによる攻撃を仕掛けつつ、近距離戦では高火力な武装で敵を圧倒するというバランスの取れたウェポンパック。とはいえ、ジョナサンのウェポンパックの中では特徴の無さからやや人気が薄い。ロックオンミサイルランチャーの誘導性はそこまで高くないので過信せず、撃ち切ってしまったらビームショットガンでダメージを狙いに行くスタイルとの使い分けが必要となってくる。ダウンしてしまった場合は起き上がりの無敵時間を生かしたい。敵に応じて逃げるか、強引にダメージを与えに行くかを切り替えること。

高コスト型「アーティレリ」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	鉄球ハンマーガン Lv.3	コスト
ダブル(右)	プラズマガン Lv.6	2400
サイド	ビームショットガン Lv.5	耐久力
タンデム	ロックオンミサイルランチャー Lv.5	700

コストが2400と高いので、できるだけダメージを抑える動きが要求されるウェポンパック。遠距離からのロックオンミサイルランチャーは誘導性、威力ともに高い主力武装。ターゲットしておけば、敵がロックオンミサイルランチャーを回避することを念頭に置かざるを得ないため、動きを抑制しやすくなるというメリットもある。近づかれそうな場合は、中距離からビームショットガンをバラまいて追い払いつつ、ダメージを与えるといい。弾数が多いので、惜しまずに使っていい。孤立を避け、味方にカバーしてもらえる位置取りを心掛けること。

支援型「バスティオン」 壁紙DLレンタル

ダブル(左)	エリアシールド Lv.4	コスト
ダブル(右)	ハンドガトリングガン Lv.3	2000
サイド	ビームショットガン Lv.3	耐久力
タンデム	スタンロケットランチャー Lv.3	650

支援型のウェポンパックの一つで、スタンロケットランチャーを持っているのが大きな特徴。バージョンアップにより爆風の範囲が広くなったため、通常のロケットランチャーに比べてかなり当てやすくなった。ただし、スタンさせてもその後に自分で高いダメージを与える手段があまり無いので、高火力を持つ味方がいる場合ならその効果を生かすことができる。エリアシールドのレベルも高いので、敵の攻撃にもかなり耐えることが可能。現状ではあまり人気は無いが、難波など、高所からのロケットランチャーが有効なマップでは輝ける可能性がある。

標準型「バスティオン」 NESICA登録時追加装備

ダブル(左)	エリアシールド Lv.3	コスト
ダブル(右)	プラズマガン Lv.4	2100
サイド	ビームショットガン Lv.3	耐久力
タンデム	ロケットランチャー Lv.4	670

後方からロケットランチャーで味方の援護をしつつ、必要とあればビームショットガンなどで攻めることも可能なウェポンパック。もともと耐久力の高いジョナサンだが、エリアシールドを併用することでさらに敵の攻撃を受けに回れるようになっている。ターゲットを集めているスキに味方に攻撃を仕掛けてもらうというのがこのウェポンパックの最大のメリットだろう。とはいえ、集中砲火を受けてはあっという間にシールドを割られる可能性も高いので、シールドを貼りつつプラズマガンで近い敵に対してはしっかりとダウンさせることを意識しておきたい。

低コスト型「アーティレリ」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	マシンピストル Lv.2	コスト
ダブル(右)	マシンピストル Lv.2	1700
サイド	ビームショットガン Lv.4	耐久力
タンデム	ロックオンミサイルランチャー Lv.2	670

ジョナサンの中でも最もコストの低いウェポンパック。コストと耐久力の効率が最も高いのがメリットだが、ほかのキャラクターの低コストウェポンパックと比べてやや見劣りする印象も。基本的な戦い方は標準型と変わらないが、コストの低さと高い耐久力を生かし、チームのために犠牲となるポジションが適している。マシンピストルは大した火力は期待できないので、クイックドローやヘッドショットでできるだけ相手のダウンを取る可能性を高めること。ちなみに、上格闘で浮かせた相手にヒットさせて左格闘などへのコンボにつなぐことができる。

突撃型「ストライカー」 モバイルカスタマイズ

ダブル(左)	鉄球ハンマーガン Lv.4	コスト
ダブル(右)	鉄球ハンマーガン Lv.4	2300
サイド	ビームショットガン Lv.2	耐久力
タンデム	ガトリングガン Lv.3	770

コストは2300と高いが、全キャラ最大の耐久力を誇る。圧巻はダブルの鉄球ハンマーガンLv.4で、絶対的な破壊力を誇る。敵にスタンガン持ちがいるなど、近距離戦を仕掛けにくい場合は、ガトリングガンLv.3による中距離からの支援ができるのもうれしい。今バージョンでは再出撃の方法が変わったため、再出撃を利用して上空から敵を強襲しやすくなった。再出撃した瞬間にカーソルを狙いやすい敵に切り替えておき、闇討ち気味に鉄球ハンマーガンを当てにいこう。敵の密集したエリアに強襲すれば、狙い通りの乱戦が仕掛けやすくなるぞ。

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

©ARC SYSTEM WORKS

新たな知識を武器に闘い抜け!

BLAZBLUE　CHRONOPHANTASMA
- ■メーカー　：アークシステムワークス
- ■ジャンル　：2D対戦格闘
- ■操作方法　：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日　　：2012年11月21日予定(稼働中)
- ■使用基板　：NESiCA×Live

表記について　本特集内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンボ・動作の表記について
- Ⓒ▶……キャンセル
- Ⓙ▶……ジャンプキャンセル
- Ⓡ▶……ラピッドキャンセル
- Ⓞ▶……オーバードライブキャンセル
- 【　】……リボルバーアクションでのつなぎ

●技表の略称
- 特:特殊技　必:必殺技
- 超:ディストーションドライブ

即戦力! キャラクター別対戦攻略

既存キャラクターもそれぞれ大幅な変更が加えられた本作。ここではキャラ別に新技の使い方や重要変更点を中心に解説していくぞ!

ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

前作の闘い方をベースにブラッシュアップされたラグナ。中間距離の攻め手が増加し、より相手を捕まえやすくなったぞ!

text:サトシ

デッドスパイクorオーバードライブ中立ちDorオーバードライブ中↓+Dorまだ終わりじゃねえぞ後に→→	
ヘルズファング	↓↙←+A
→追加攻撃	ヘルズファング中に↓↙←+D
ガントレットハーデス	↓↙←+B(空中可)
→蹴り上げ	ガントレットハーデス中に↓↙←+D
インフェルノディバイダー	→↓↘+CorD(空中可)
→アッパー	インフェルノディバイダー中に↓↘→+C
→横吹き飛ばし	アッパー中に↓↘→+C
→踵落とし	アッパー中に↓↙←+D
ベリアルエッジ	空中で↓↙←+C
まだ終わりじゃねえぞ	相手ダウン中に↓↓+C
デッドスパイク	↓↘→+D
ブラッドサイズ	↓↙←+D(空中可)
カーネージシザー	→↘↓↙←→+D(タメ可)
闇に食われろ	↓↙←↓↙←+D

中間距離を制圧しろ!

新技のブラッドサイズは、跳び上がった後、降りながら範囲の広い攻撃を繰り出す技。ヒット時はダウンを奪え、さらに地上版はガードされてもその後ラグナ側が有利な状況となり非常に使いやすい。

新技以外では、ダッシュキャンセルが可能になったデッドスパイクの強化に注目。ガード時にダッシュキャンセルしても攻めを継続できるので、立ち回りやコンボなどオールラウンドに活躍するぞ。

上記二つの必殺技と立ちBやジャンプCなどのリーチの長い攻撃を織り交ぜけん制していき、中間距離を制することが勝利への近道だ!

ブラッドサイズにはめくり判定もあるので、相手を飛び越えてしまってもヒットすることがあるぞ。

まだ終わりじゃねぇぞがコンボの軸

ダウン中の相手をつかむまだ終わりじゃねぇぞは今作では、ダッシュキャンセルと必殺技キャンセルが可能になり、ヒット後は相手を横に吹き飛ばすようになった。画面端では壁張り付けになるため、画面端付近ではできるだけまだ終わりじゃねぇぞをコンボに組み込むようにしよう。壁に張り付く距離であればダッシュキャンセル立ちBからさらにコンボを決め、張り付かないが端に近い距離では半分以上のキャラクターにキャンセルDインフェルノディバイダー～アッパー～横吹き飛ばしと決め相手を壁張り付け状態にしてコンボを決められる。

画面端は特に有効なので、つかめるポイントを把握しておこう。

連続技

- Ⅰ 【しゃがみA→立ちB→↘+C】Ⓒ▶まだ終わりじゃねぇぞⒸ▶Dインフェルノディバイダー→アッパー→踵落とし　ダメージ:2156　※(欄外参照)
- Ⅱ 後方投げ→(ダッシュ)立ちCⒿ▶【C→D】Ⓙ▶【C→D】Ⓒ▶Dインフェルノディバイダー→アッパー→踵落とし　ダメージ:2697
- Ⅲ (相手画面端)【立ちB→↘+C】Ⓒ▶まだ終わりじゃねぇぞ・→→→【立ちB→立ちD(2段目)】Ⓒ▶デッドスパイク→立ちCⒿ▶CⒿ▶CⒸ▶ベリアルエッジ→立ちD(2段目)Ⓒ▶Dインフェルノディバイダー～アッパー～踵落とし　ダメージ:4198

連続技解説

Ⅰのコンボは、画面中央の基礎となるコンボ。まだ終わりじゃねぇぞでつかめない距離では↘+Cからヘルズファングかインフェルノディバイダーを決めよう。Ⅱのコンボは画面中央の後ろ投げからのコンボ。ダッシュのタイミングが少し難しいので練習して覚えよう。Ⅲのコンボは画面端のまだ終わりじゃねぇぞを使った高火力コンボ。立ちDⒸ デッドスパイクのキャンセルタイミングがポイントだ。

BBCP 千両掲示板

ラグナ補足1:連続技Ⅰはレイチェル・ツバキ・レリウス・アズラエル・カルルには入らない。カルル以外には、まだ終わりじゃねぇぞⒸ▶ヘルズファング→追加攻撃で追撃が可能だ。

ラグナ補足2:地上版Dインフェルノディバイダーを入力するときは、↘方向に入れた後に↓方向に戻す感覚で入力するのがオススメ。コマンド変更されたデッドスパイクの暴発を防ぎやすいぞ。

ジン=キサラギ

中距離に陣取り、相手に応じて攻守を切り換えよう

ジンは地上、空中ともに横方向に対して強いC攻撃を持つ。まずは立ちC、ジャンプCの先端～ギリギリ届かない位置に陣取り、自分のペースを作っていこう。立ちCもジャンプCもガードされていた場合でもジャンプキャンセルが可能なため、相手に触れた時点でさまざまな選択肢を取ることができる。間合いを維持してけん制を続けるも、ここを起点にして攻め込むも自由なので状況や相手キャラクターとの相性を見て臨機応変に立ち回ろう。相手がこれらのけん制を嫌がり、間合いの外側からアクションを起こしてきた場合は技を振っていなければダメージを与えるチャンスになる。特に空中ダッシュなどで立ちCの上から突破しようとしてくるならば空中投げや昇りジャンプA、しゃがみCでの迎撃を狙えるぞ。

相手の足が止まっていればヒット時のリターンが大きいしゃがみDを織り交ぜるのもアリ。

粘着質に攻め立てろ

接近戦に持ち込めば、発生こそ遅いもののガードされてもジンが有利になる→+B、→+Dや立ちCなどからのジャンプキャンセル、立ちA→ダッシュ立ちAなどでしつこくまとわり付いていける。崩し能力は高くないが、豊富な選択肢で対応されにくいのが強みだ。長時間攻勢を維持することを意識しよう。

ヒートゲージが50%以上あるときは、高速中段の→+Aをラピッドキャンセルして追撃しよう。

リーチの長い攻撃とラッシュの継続力の高さがジンの強み。優秀なけん制技で中距離から主導権を握り、そのまま攻め立てよう

text:JOKER

D後に→→	
空中で↓+C	
氷翔剣	↓↘→+A（空中可）
氷翔撃	↓↘→+D（地上はタメ可/空中可/ヒートゲージを25%消費）
霧槍　尖晶斬	↓↙←+B（Cで追撃可）
霧槍　突晶撃	↓↙←+D（Cで追撃可/ヒートゲージを25%消費）
吹雪	→↓↘+B
裂氷	→↓↘+C
氷連双	→↓↘+D（タメ可/ヒートゲージを25%消費）
雪華塵	相手の近くで↓↓+C
→追加攻撃	雪華塵中にD（ヒートゲージを25%消費）
氷斬閃	空中で↓↙←+C
氷斬撃	空中で↓↙←+D（ヒートゲージを25%消費）
凍牙氷刃	→↘↓↙←→+C
氷翼月鳴	→↘↓↙←→+D（空中可）
凍空[illegible]　霧[illegible]	↓↘→↓↘→+D

連続技

I　（しゃがみくらい、画面中央限定）【しゃがみB→立ちC→しゃがみC→→+C→↓+D】→【ジャンプ↓+C→ジャンプC】→（着地）【立ちC→↘+C】Ⓒ▶霧槍　尖晶斬～追加　ダメージ:3387

II　通常投げⒸ▶霧槍尖晶斬（空振り）→【ジャンプ↓+C→ジャンプC】→【立ちB→立ちC→↘+C】Ⓒ▶霧槍　尖晶斬～追加ダメージ:3112

III　（相手画面端）【しゃがみB→立ちC→↘+C】Ⓒ▶霧槍　尖晶斬→【立ちB→立ちC→→+C→→+D】→→+CⒸ▶雪華塵→【立ちB→立ちC】Ⓙ▶【C→↓+C】Ⓙ▶CⒸ▶氷斬閃　ダメージ:3387

連続技解説

IはしゃがみやられにのみしゃがみC→→+Cがつながることを利用したコンボ。↓+Dで相手を凍結させた後は、相手が地上に落ちてから追撃をして地上やられにしよう。IIは通常投げからの追撃で、前方、後方問わず可能。ジャンプ↓+Cが早過ぎると空中やられになってしまうので、I同様こちらも相手が地上に落ちてから追撃すること。IIIは画面端の壁バウンドを利用したコンボで、雪華塵を少し高めに当てるのがコツだ

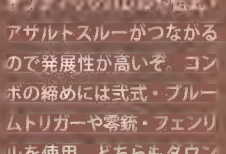
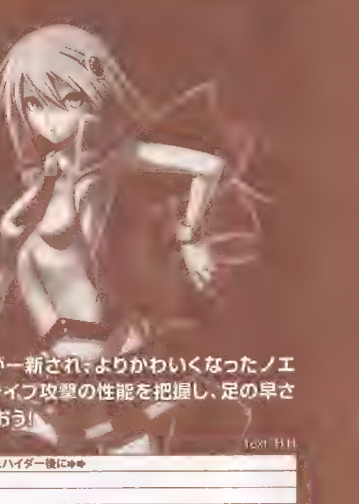
ノエル=ヴァーミリオン

立ち回りと崩し

ノエルは機動力が高く、A攻撃が優秀なキャラ。まずは、相手をよく見てスキをうかがい、ダッシュからのA攻撃で攻撃の起点としよう。→+Bの中段攻撃からは↘+Cか立ちDにつなぐことができるが、ガードされたときのリスクが大きい。接近戦では投げを主力に相手のガードを崩していこう。

素早いバックステップを利用しつつ様子を見て、スキを見たら一気に接近しよう。

ドライブ攻撃の性能も一新！　コンボパーツは？

ノエルのコンボは通常技からチェーンリボルバー（CR）、CRにつなぐのが基本となる。CR中はコンボはもちろん空振り時も4回まで追加技に派生可能。まず攻めるときはダッシュから【立ちA→しゃがみB→→+A】まで入力して、ヒット確認してからその後の行動を選択するのがオススメ。ガードされていたら【立ちB→しゃがみC】などにつなぎ攻めを継続。ヒット時はハイジャンプキャンセルで【C→D】につなぎ、CRコンボに発展させよう。CR攻撃からの中継技として活躍するのはC陸式・フラッシュハイダー。ダウンが奪いやすいので優先的に利用したい。CR中Bも壁バウンド効果があり、A拾壱式・オプティックバレルや伍式・アサルトスルーがつながるので発展性が高いぞ。コンボの締めには弐式・ブルームトリガーや零銃・フェンリルを使用。どちらもダウンを奪うことができる。

空対空からは拾参式・リボルバーブラスト→↓+Cでダウンを奪える。

グラフィックが一新され、よりかわいくなったノエル。新技やドライブ攻撃の性能を把握し、足の早さを活かして闘おう！

text:[illegible]

C版陸式・フラッシュハイダー後に→→	
←+D	
空中で↓+C	
空中で←+D	
チェーンリボルバー中にA	
チェーンリボルバー中に→or←+A	
チェーンリボルバー中にB	
チェーンリボルバー中に→or←+B	
チェーンリボルバー中にC	
チェーンリボルバー中に→or←+C	
チェーンリボルバー中にD	
チェーンリボルバー中に→+D	
チェーンリボルバー中に←+D	
チェーンリボルバー中に↓+D	
拾壱式・オプティックバレル	↓↘→+AorB
玖式・マズルフリッター	↓↙←+A
拾漆式・チャンバーショット	↓↘→+C
拾参式・リボルバーブラスト	空中で↓↘→+C
→追加攻撃	拾参式・リボルバーブラスト中に↓+C
陸式・フラッシュハイダー	相手ダウン中に↓↓+BorC（Bのみタメ可）
弐式・ブルームトリガー	チェーンリボルバー中に↓↘→+D
伍式・アサルトスルー	チェーンリボルバー中に↓↙←+D
参式・スプリングレイド	チェーンリボルバー中に→↓↘+D
零銃・フェンリル	→↘↓↙←→+D
バレットレイン→零銃・トール	空中で↓↘→↓↘→+D

連続技

I　【立ちA→しゃがみB→→+A】Ⓙ▶（ハイジャンプ）【C→D～→+B～C～→+B】Ⓒ▶→C陸式・フラッシュハイダー・→→→【→+C（1段目）→→+B】Ⓒ▶B陸式・フラッシュハイダー　ダメージ:2237

II　（相手画面端）【→+B→立ちD～C～→+D～→+B～←+D】Ⓒ▶伍式・アサルトスルー→【しゃがみC→立ちC】Ⓙ▶（ハイジャンプ）【C→D～←+D～↓+D～C～→+B】Ⓒ▶弐式・ブルームトリガー　ダメージ:3589

III　通常投げⒸ▶玖式・マズルフリッター→【しゃがみB→→+C（2段目）→しゃがみD～→+B～C～→+B～C】Ⓒ▶零銃・フェンリル ダメージ:4244

連続技解説

Iはダッシュで攻め入ったときに狙える。若干難しいが、画面中央で起き攻めに移行できるのでコンボ後の状況がいいぞ。IIは中段始動のコンボ。→+Bがガードされていた場合はCRの各種追加技でフォローしよう。レシピは長いが、覚えてしまえばさほど難しくはないぞ。IIIは画面位置を問わないのが魅力。難度もさほど高くないので、投げからはとっさにできるようになっておきたい。

BBCP 千両掲示板

ジン補足:ジンのオーバードライブ、絶刀（フロストエンド）は武器攻撃に凍結効果を持たせるほか、各種D攻撃をガードされたときの有利時間が増す。ラッシュの継続力を上げるのに役立つぞ。

ノエル補足:コンボIがしゃがみBからヒットしたときは、ジャンプ後【C→D～→+B～→+C～↓+D～→+B】Ⓒ▶C陸式・フラッシュハイダー～等も可能。とっさのときもコンボ選択ができるように練習を積み重ねよう。

テイガー

圧倒的な体力と火力を前面に押し出してじっくりと闘うタイプのテイガー。磁力の力で相手を引き寄せ、一気に粉砕だ!

text:とも

←+D	
空中で↓+C	
ギガンティックテイガードライバー	レバー1回転+AorB(タメ可)
エアードライバー	空中でレバー1回転+C(タメ可)
スレッジハンマー	↓↘→+A or B(Bのみタメ可)
→追加攻撃	スレッジハンマー中に↓↘→+A
アトミックコレダー	→↓↘+C(タメ可)
グレンパニッシュ	空中で→↘↓↙←+A
スパークボルト	←↙↓↘→+Dまたは→↓↘+D(充電ゲージMAX時)
ボルテックチャージ	↓↙←+D(タメ可)
→追加攻撃	ボルテックチャージでガード中に↓↘→+A
ガジェットフィンガー	相手ダウン中に↓↓+D(タメ可)
ジェネシックエメラルドテイガーバスター	レバー2回転+C(タメ可)
マグナテックホイール	↓↘→↓↘→+B
→テラブレイク	マグナテックホイール中に↓↘→↓↘→+B(ヒートゲージを50%消費)

磁力の力で相手を引き寄せろ!

テイガーは相手を引き寄せて二択を仕掛けるのがメインの闘い方となる。じっくりと立ち回り、ボルテックチャージで充電ゲージをためよう。スパークボルトは横だけではなく斜め上にも発射できるように。ノーマルヒットでの跳ね返りが大きくなったため、さらに使いやすくなった。

新技のエアードライバーは着地硬直が少なく、アトミックコレダーよりローリスクで磁力の付いた空中の相手にプレッシャーをかけられる。ヒット後はガジェットフィンガーで攻めを継続だ! 兎にも角にも、相手に磁力を付けることからテイガーの闘いは始まるぞ!

エアードライバーは硬直が少なく、反撃を受けにくい。ジャンプ逃げする相手に使おう。

押しつぶせ、グレンパニッシュ!

グレンパニッシュはヒット時に自動で追撃するロック系の打撃技。各種ジャンプ攻撃からキャンセルが可能なため、地上攻撃がとっさにヒットしたときにジャンプ攻撃を当ててダウンを奪うことが可能になった。攻めの継続に重点を置く場合はガジェットフィンガー、ダメージを重視したい場合はグレンパニッシュでコンボを締めるように使い分けよう。ほかにもテイガーは各種D攻撃のスライドダウンや壁バウンド、スレッジハンマー追加のバウンドなど、画面端でのコンボダメージを伸ばせるようになっている。さらなる火力を手に入れたテイガーを使いこなせ!

ジャンプ攻撃のリターンが増加。ロック技なので相手はバーストできない点も見逃せない。

連続技

Ⅰ (相手画面中央、磁力付与時)[立ちA→立ちB→立ちC→→+A→↘+C]Ⓒ▶アトミックコレダー(空振り)[→+B→→+C]Ⓙ▶ジャンプ[B→C]Ⓒ▶グレンパニッシュ　ダメージ:3451

Ⅱ (相手画面端)[しゃがみB→しゃがみC]Ⓒ▶Aスレッジハンマー→追加攻撃→[立ちC→→+A→しゃがみC]Ⓒ▶アトミックコレダー→スパークボルト→→+BⒿ▶ジャンプCⒸ▶グレンパニッシュ　ダメージ:4056

Ⅲ (相手画面端)[→+B→→+C→立ちD]Ⓒ▶Bスレッジハンマー→追加攻撃→[立ちB→←+D]→[立ちC→→+B]Ⓙ▶ジャンプ[A→B→C]Ⓒ▶グレンパニッシュ　ダメージ:3949

連続技解説

Ⅰは画面位置を問わずに磁力が付与時のコンボだ。→+Bが空中ヒット時バウンドするようになっている。Ⅱは画面端で下段がヒット時のコンボ。スパークボルトの跳ね返りが強化されており、テイガーが画面端を背負っていてもコンボをつなげることが可能だ。Ⅲは画面端で中段がヒット時のコンボ。立ちDが地上ヒットでスライドダウン、←+Dが空中ヒットで壁バウンドを誘発するため、画面端でのコンボが進化したのだ。

タオカカ

タオカカの特徴は、ダンシングエッジと各種派生を使ったバリエーション豊かな素早い動き。使いこなし、相手を惑わせよう。

text:サト

↘入れっぱなし(しゃがみ歩き)	
→+C(タメ可)	
←+D	
空中で↓+B	
空中で↓+D	
空中で←+D	
空中で↘+D	
ダンシングエッジ中にA	
ダンシングエッジ中にB	
ダンシングエッジ中にC	
ネコ魂ワン!	↓↘→+A(連打可
ネコ魂ツー!	空中で↓↘→+B(連打可)
ネコ魂スリー!	↓↘→+C(タメ可/連打可)
→ネコ魂アンコール!	ネコ魂ワン!またはネコ魂スリー!中にB
必殺ネコ魔球!	→↘↓↙←+AorBorC(Cのみタメ可)
ねこっとび!	↓↙←+D
タオぴったん	空中 画面端で↓↙←+D(タメ可)(技後に→で変化)
ギッザギザ!	↓↓+C(タメ可)
だましんぐエッジ!	↓タメ↑+D(技後に↓or←で変化)
猫の人直伝・ヘキサエッジ	↓↘→↓↘→+D
ゆにぞんニャいぶ!!	空中で↓↘→↓↘→+D
メッタメタのギッタギタ!	↓↙←↓↙←+C

ダンシングエッジを使い、華麗に舞え

タオカカの軸となるのはやはりダンシングエッジ(以後DE)。DEはジャンプや空中ダッシュと同じ扱いとなり、空中でジャンプやダッシュができない状態だとDEが出せなくなるので、ジャンプ可能回数に気を付けよう。

また、DEはD以外の各種ボタンで派生行動ができ、DEが当たるタイミングで派生を入力すると、DEを当てつつ派生が可能だ。タオカカのコンボでは、このDEを当てつつ派生をするテクニックが重要になるぞ。まずは、各種DEの性能を理解し、当てながらの派生を使いこなせるようになろう。

ジャンプ←+Dの急降下部分は空中の相手にのみ当たる攻撃判定を持っている。

状況別でコンボ判断をしよう

新必殺技のネコ魂アンコール!はヒット時に相手を強制しゃがみやられにする効果を持ち、ヒット後はタオカカ側が有利状況となる。ゲージが49%以下でダメージを重視したい状況ではネコ魂ツー!5段目をコンボに組み込み、展開を重視したい状況ではネコ魂アンコール!をコンボに使おう。また、ヒートゲージが50%以上ある状況ではダメージを与えつつ、ダウンも奪える新ディストーションドライブのゆにぞんニャいぶ!!が強力。技後に相手を横に押しやるので、画面端に持っていきやすい。決めた後の状況がいいので画面端でなくても積極的に狙おう。

新ディストーションドライブのゆにぞんニャいぶ!!。トラカカ好きにはたまらない演出だ!

連続技

Ⅰ (相手しゃがみくらい)[しゃがみA→立ちB→→+A]Ⓒ▶ネコ魂スリー!(2段目)Ⓒ▶↓+D〜→派生→ジャンプD〜→派生→[C→↑+D〜→派生]→猫魂ツー!　ダメージ:2458

Ⅱ (相手画面端)通常投げ→D〜→派生→←+D〜A派生→[→+C→立ちD〜A派生]→→+C→Ⓒ▶ネコ魂スリー!(1段目)Ⓒ▶ネコ魂アンコール!　ダメージ:2823

Ⅲ (相手画面端)ジャンプC→[立ちB→しゃがみC→タメ立ちC→→+C→→+D〜A派生]→[→+C→立ちD〜A派生]→→+C→↓+D→ジャンプDⒸ▶ゆにぞんニャいぶ!!　ダメージ:4155　※テイガー、カルル、アマネ以外限定

連続技解説

Ⅰのコンボは画面中央しゃがみくらい用のエリアルコンボパーツ。→+Aⓒ猫魂スリー!は1段目、2段目どちらからでもつながるぞ。Ⅱのコンボは前投げで崩したときのコンボ。カルルやアラクネのようなジャンプ←+Dが当たりにくいキャラクターには最初のDを遅めにして低い位置で当たるように意識しよう。Ⅲのコンボはゲージを使った高火力コンボ。ゲージは使うがダウンも奪えるのが魅力だ。

BBCP 千両掲示板

テイガー補足:グレンパニッシュはコンボパーツとしてはとても優秀だが、ヒット後の攻め継続は難しい。一気に倒し切りたいときはガジェットフィンガーで状況を重視した攻めを展開しよう。

タオカカ補足:ジャンプ←+Dは一度地上に着地して前に出ていくので、ジャンプ回数がリセットされるぞ。

レイチェル＝アルカード

まずはキャラの性能を把握！

レイチェルはドライブの風を利用した移動や飛び道具が主力のキャラクターだ。タイニー・ロベリアをメインに砲台戦法を取ったり、インピッシュ・シブソフィラと一緒にレイチェル本体が攻め入ったりと幅広い戦い方が可能。風の使用はシルフィードゲージと相談しつつ状況次第で使い分けよう。

新技のベルゼ・ロータスはヒットするとコウモリが相手の後ろに取り付き、相手が受ける風の影響を強化する。対してバレル・ロータスはヒットすると相手の前方にコウモリが取り付き、レバーニュートラルD時にレイチェルが受ける風の影響を強化するぞ。

タイニー・ロベリアは[illegible]返る。セットプレイでの利用価値が高そうだ。

飛び道具の利用と攻め方&崩し方

攻撃の起点となるのはインピッシュ・シブソフィラ。生成にはスキがあるので、相手の動きに注意しよう。風を使ってインピッシュ・シブソフィラと一緒に攻め込むのは強力だが、空中に逃げられるとメリットが少ない。タイニー・ロベリアを打ちつつ様子見し、地上の相手に対して攻め入るようにすると効果が高いぞ。

攻め込むときは【立ちA→↓+B→立ちB】でヒット確認するのがオススメ。ヒット時は【立ちC（D同時押し）・C】などにつないでコンボに移行。ガード時は↓+Bにつなぎ、【↙+D→ジャンプB】での中段と【↙+C→↓+D】の[illegible]を狙おう。

レバー下方向+D→ジャンプ攻撃は中段の要。【B→↓+D】Ⓙ【A→B】も発生が早く強力。

新必殺技の追加と飛び道具の性能変更であらゆる面で可能性が広がったレイチェル。通常技でのコンボパーツも一新だ。

text:H.H

←+B	
空中でC押しっぱなし	
空中で↓+C	
C後にC	
全8方向orニュートラル+D	
空中で全8方向orニュートラル+D	
タイニー・ロベリア	↓↘→+AorBorC（空中可）
ゲオルグ13世	↓↙←+A（空中可）
インピッシュ・シブソフィラ	↓↙←+B（空中可）
ソード・アイリス	↓↙←+C（空中可）
ベルゼ・ロータス	↓↓+A（空中可）
バレル・ロータス	↓↓+B（空中可）
バーデン・バーデン・リリー	→↘↓↙←→+C（空中可）
テンペスト・ダリア	→↘↓↙←→+B（空中可）

連続技

Ⅰ 【立ちA（1段目）→しゃがみB→立ちB→↙+C→↓+D】→立ちBⒿ【B→C】Ⓙ【B→C】Ⓒ Aタイニー・ロベリア　ダメージ:2013

Ⅱ （相手画面端）↙+D→ジャンプB→【立ちB→立ちC→↙+C→↓+D】→【B→→+A→←+B】→【立ちC→追加C】Ⓒ（ゲオルグ13世召還）→→+AⒸ Bタイニー・ロベリア→（ゲオルグ13世ヒット）→【→+A→→+C→ジャンプC】Ⓙジャンプ CⒸ空中ソード・アイリス→着地→バーデン・バーデン・リリー　ダメージ:3993

Ⅲ （相手画面中央）通常投げ→↓+D→【→+A→立ちB】Ⓙ CⒿ【↓+D→↓+C（レベル2）】→（着地）Bタイニー・ロベリア→（ダッシュ）ジャンプCⒿC→空中ソード・アイリス→（着地）バーデン・バーデン・リリー　ダメージ:3175

連続技解説

ⅠはAから空中コンボにつなぐパターン。↙+C→↓+Dは汎用性が高いので操作に慣れておきたい。Ⅱは風を使った中段始動のコンボ。→+BⒿ などから狙おう。→+AⒸBタイニー・ロベリアの部分は、ゲオルグ13世の攻撃を発動させるために接地ギリギリの相手にヒットさせる。Ⅲは若干難度が高い。Lv2ジャンプ↓+Cをヒットさせる部分では、ジャンプCから↓+Dを入力してから2段ジャンプ→↓+Cと入力するのがポイント。

アラクネ

画面端に追い込み烙印ゲージを稼げ！

烙印ゲージを稼ぐための重要パーツである立ちDのジャンプキャンセルと【ジャンプC→ジャンプD】のリボルバーアクションを失った本作では、相手を画面端に追い込んだときのコンボで一気に烙印ゲージを稼いでいくのが勝負のカギになる。画面中央では【立ちA→→+B】やジャンプ→+CⒸ y,トゥーダッシュを狙い、大きく相手を画面端に寄せていこう。また、オーバードライブのクリムゾン・デプスを通常状態時に発動した場合、しゃがみD以外の各種D攻撃をヒットさせると一撃で烙印状態に突入する効果を持つ。勝負どころではこれに頼るのも一つの手だ。

[illegible]張り付け効果が光る。追撃で烙印ゲージを稼げ！

繰り返される烙印地獄にたたき込め！

本作では烙印状態の持続時間が大きく短縮されたため、固め→崩しの流れからヒット時のコンボで相手に致命傷を与えることが困難になった。なので、1回の烙印状態で勝負を決めようとするよりも、烙印状態終了後に次の烙印状態に突入しやすくなるような状況を作っていくことが大きな意味を持つ。烙印状態中限定の新技、aプラスマイナスbで放出された霧は触れた相手の横方向への移動力を一定時間大きく削ぐ効果を持つ。烙印状態終了と同時に効果は切れてしまうが、烙印状態の終了間際ではこの技を当てておき、次の烙印ゲージをためやすい位置取りをしておこう。

後ろには画面端、上には→+D、そして連打されるしゃがみD。懐かしくも地獄のような光景だ。

烙印状態中の蟲による圧倒的な物量は健在。相手の移動を制限する新技を駆使し、よりおぞましく、イヤらしく相手を追い詰めろ！

text:JOKER

←+B	
→+C後にC	
→+C後にC後に↓+C	
ジャンプ中→+A、ジャンプ中→+B、ジャンプ中→+C	
ジャンプ中↓+A、ジャンプ中↓+B、ジャンプ中↓+C	
A中に→+B	
ジャンプ中に←or↓or→+D	
蟲召還　烙印状態中にAorBorCorDボタン放し	
画面端 空中で ←←	
ゼロベクトル	空中で↓↘→+D
イコール0	↓↘→+B
y,トゥーダッシュ	空中で↓↘→+C
PならばQ	↓↙←+A or B or C（空中可）
パーミュテーション,n,r	↓↓+A～C（空中可）
aプラスマイナスb	烙印状態中に←↙↓↘→+A（空中可）
fインバース	↓↘→↓↘→+C
fマルg	空中で↓↙←↓↙←+D

連続技

Ⅰ 【立ちA→→+B】Ⓙ空中ダッシュ→ジャンプ→+D→ジャンプ→+CⒿジャンプ→+CⒸ y,トゥーダッシュ　ダメージ:1866

Ⅱ 後方投げ→【ジャンプC→ジャンプ↓+B】→（着地キャンセルバリアガード）→【→+A→立ちD】　ダメージ:2394

Ⅲ （相手画面端）【しゃがみA→立ちA→立ちB→しゃがみC】→立ちDⒸイコール0→→+BⒿジャンプD→（着地）→+D　ダメージ:1905

連続技解説

Ⅰは空中ダッシュで高度を下げつつ、相手との距離を詰めておくのがポイント。Ⅱは通常投げからの追撃だ。前方投げは受身不能時間が短いため、立ちBⒿ（ハイジャンプ）【A→C】とつなごう。バリアガード後の→+Aはギリギリまで引き付けてから出すのがコツだ。Ⅲはしゃがみで完全に画面端に到達した場合に狙える烙印ゲージ100%回収コンボだ。しゃがみCは焦らずに最終段のヒットを待ち、→+Dを設置しよう。

BBCP 千両掲示板

レイチェル補足:コンボでバーデンバーデンリリーまでつないだ後は、ゲオルグ13世を召還しつつ地上で待ち構えるのがオススメ。シルフィードゲージを回復しつつ次の手を考えよう。

アラクネ補足:各種ジャンプ↓+攻撃はヒット時のみ着地の瞬間にほかのジャンプ↓+攻撃にリボルバーアクションで派生させると、着地のモーションをキャンセルすることが可能だ。本文中のコンボⅡではこれを利用しているぞ。

シシガミ＝バング

スタンダードな動きとトリッキーな動きを使い分けが重要なバング。狙いどころを絞らせない多彩な動きで相手をほん弄し、バングのペースに巻き込め！

空中でA後にA	
空中で←+B	
空中で←+C	
設置された釘の近くでレバー	
風林火山発動中レバー	
秘術・バング瞬間移動の術	ドライブ技によるガード成功時にAorBorC
秘術・疾風バング瞬間移動の術	空中でドライブ技によるガード成功時にAorBorC
バング流手裏剣術	空中で↓↘→+AorBorCorDorA+DorB+DorC+D
釘設置	↓↙←+AorBorCorD(空中可)
バング風禍陣	←↙↓↘→+A
裂空ムササビの術	空中で↓↓+A(2段ジャンプor空中ダッシュ後使用不可能)
バング双掌打・金剛戟	→↓↘+B
バング双掌打・天剛戟	空中で→↓↘+B
真空烈風バング落とし	→↓↘+C
昇天粉砕バング落とし・改	空中で→↓↘+C
獅子神忍法・爆裂奥義・「萬駆阿修羅無双拳」	↓↘→↓↘→+A
獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」	↓↘→↘↓↙←+C
獅子神忍法・激奥義・「激萬駆疾風撃」	風林火山アイコンが全点灯している状態で↓↘→↓↘→+D

当てるほど強化、バーニングハート

バングのドライブ能力「バーニングハート」は、Dボタン攻撃を当てると、当てた技に対応した風林火山アイコンを取得する。立ちDは風、→+Dは林、ジャンプDは火、↓+Dは山に対応しており、一度当てた攻撃はダメージが上昇、すべてのD攻撃を当て風林火山アイコンが完成するとさらにダメージが上昇する。また、新ディストーションドライブの獅子神忍法・激奥義・『激萬駆疾風撃』は風林火山の4つすべてが完成時のみ使用可能な技。相手の裏に回ってからつかむ投げ技。相手が空中に居る場合は無敵行動以外に確定する非常に強力な技だ。

この状況で[illegible]限り確定するぞ

個性が光る裂空ムササビの術

新必殺技の裂空ムササビの術は、空中でジャンプやダッシュができる状況でのみ使える、軌道に変化を与える技。ジャンプ中は制限があり、高度が低いと出せないが、投げと→+Cの後は制限が無く、高度に関係無く出せる。また、裂空ムササビの術中は相手をすり抜けられるのも特徴だ。

コンボの途中に使い高度を調整したり、軌道をずらして相手の対空攻撃を空振りさせるなどの使い方が主流になるだろう。ほかにも高めにジャンプ↓+Cをガードさせ、裂空ムササビの術と使えば、表裏で相手に二択を迫ることも可能だ。

↓+C[illegible]出せるぞ。この後はさらにコンボを決めよう。

連続技

Ⅰ　(立ちくらい限定)【立ちA→立ちB→しゃがみB→→+C→ジャンプD】→(着地)【立ちA→立ちB】Ⓙ▶【A→B→C】Ⓙ▶【C→↓+C】　ダメージ:2444

Ⅱ　(相手画面端)通常投げ→(空中ダッシュ)【B→C】Ⓒ▶バング双掌打・天剛戟→【立ちA→立ちB】→ジャンプ【A→B→C】Ⓙ▶【C→↓+C】　ダメージ:3102

Ⅲ　(相手画面端、立ちくらい)【立ちA→立ちB→→+C】Ⓒ▶裂空ムササビの術～CⒸ▶バング双掌打・天剛戟→しゃがみBⒸ▶バング双掌打・金剛戟→【しゃがみB→→+C】Ⓙ▶【C→↓+C】　ダメージ:3215

連続技解説

Ⅰのコンボは画面中央の立ちくらい時の基礎となるコンボ。しゃがみくらいの相手には【しゃがみB→立ちD】とつなぎ有利状況を取ろう。Ⅱのコンボは投げで崩したときのコンボ。空中ダッシュからジャンプBを出せるタイミングを覚えるのがポイントだ。Ⅲのコンボは画面端の立ちくらい時の基礎となるコンボ。バング双掌打・天剛戟からの拾い直しのタイミングが難しいので練習して覚えよう。

ライチ＝フェイ＝リン

今作新たに新技を追加して生まれ変わったライチ。新技や旧技の変更点など、注目ポイントを押えてライバルたちに差をつけろ！

←+B	
→+B(タメ可)	
空中で↓+D	
(棒設置時)地上ダッシュ中にD	
(棒設置時)D(タメ可)	
(棒所持時)→+D	
(棒所持時)←+D	
立直・単騎待ち時に↓	
一気通貫	棒所持中に←↙↓↘→+D
→追加攻撃	一気通貫中にA or B or C
→中断	一気通貫中にD
燕返し	棒所持中に→↓↘+D
三元脚・白	棒設置時に↓↘→+A
三元脚・發	棒設置時に↓↘→+B(空中可)or立直・単騎待ち中にB
三元脚・中	棒設置時に↓↘→+C(空中可)or立直・単騎待ち中にC
嵌張(カンチャン)	棒設置時に←↓↙+C(タメ可)
立直・単騎待ち	棒設置時に→↘↓↙←+A(空中可)
→一発	立直・単騎待ち時にA
→槍槓(チャンカン)	立直・単騎待ち時にD
立直・引っかけ	棒設置時に→↘↓↙←+B(空中可)
立直・追っかけ	棒設置時に→↘↓↙←+C(空中可)
東南西北	棒設置時に←↙↓↘→+D
小手返し	棒設置時に→↓↘+D or ←↓↙+D(空中可)
緑一色	→←↓↑+C
清老頭	棒所持中または棒設置時に→↘↓↙←→+C
国士無双	棒所持時に→↘↓↙←→+D

清老頭の性能

今作から新たに追加されたライチ待望の乱舞技。棒所持、素手どちらからも出すことができ、棒所持中はDボタンをホールドするとフィニッシュが変化。途中で棒を設置するので、技後に起き攻めしたいときに重宝する。コマンド成立時から無敵があり、連続技の締めや割り込み技として使えるぞ。

[illegible]

新技の性能と旧技の変更点の注目ポイント！

←+Bは真上に蹴り上げる対空技。頭属性無敵があり受身不能時間は長い。棒所持中はヒット時一気通貫へつなぐことができる。[illegible]技の中継として使っていこう。

[illegible]変化するようになった。特に縦属性の場合は上空に向かって飛んでいくようになったので覚えておこう。横属性時は起き攻めへ、縦属性時は連続技へつなぐのが基本となるだろう。

嵌張は無敵もあるので棒を飛ばしながら嵌張でガンガンプレッシャーを与えていこう！

連続技

Ⅰ　(棒所持時、相手画面中央、しゃがみくらい)【しゃがみA→立ちB→→+B→→+C→しゃがみD】→(ダッシュ)【↘+C→D(1段目)】→三元脚・發～中→D(2段目)→→+C→→+D(1段目)Ⓒ▶燕返し　ダメージ:2877

Ⅱ　(棒所持時、相手画面中央)後方投げ→A一気通貫→小手返し(後ろ)→【ダッシュ↘+C→D(1段目)】→三元脚・發～中→D(2段目)→→+C→→+D(1段目)Ⓒ▶燕返し　ダメージ:3390

Ⅲ　(棒所持時、相手画面端)【立ちB→しゃがみC→→+D】→【立ちC→D(1段目)】→嵌張→D(2段目)→【立ちB→←+B】→一気通貫A→小手返し(後ろ)→【↘+C→D(1段目)】→【しゃがみC→→+C】→→+D(1段目)Ⓒ▶燕返し　ダメージ:4006

連続技解説

Ⅰは画面中央～端まで運ぶ基本コンボ。→+Cはしっかり3ヒット当ててしゃがみDで棒を設置しよう。Ⅱは小手返し(後ろ)後のダッシュ↘+Cの踏み込みが浅いと三元脚・發が当たらないので注意しよう。Ⅲは画面端限定の高火力コンボ。立ちC→D(1段目)後の嵌張は最速で入力。小手返し(後ろ)→【↘+C→D(1段目)】後のしゃがみCは少し遅らせて相手の高さを調整する必要がある。難しければしゃがみCを省こう。

BBCP 千両掲示板

バング補足: A・B・C版バング流手裏剣術は入力するときにDボタンと同時押しすると、D版バング流手裏剣術と同じように三方向に釘を投げられるぞ。

ライチ補足: 連続技Ⅱは画面端が近い場合は一気通貫A→小手返し(前)→ダッシュ三元脚・白～發～立直・単騎待ち～一発～槍槓→ダッシュ(相手の裏に回って)→+Cにしよう。

カルル＝クローバー

ニルヴァーナを動かそう

ニルヴァーナ（以下「人形」）の攻撃は人形ゲージを消費する。基本的に通常技は消費量が少なく、必殺技は消費量が多い。必殺技はポイントを絞って使っていくといい。ラ・カンパネラは人形ゲージをわずかに消費してしまうが、人形を近くに呼べるので、離れ過ぎてしまった場合に使おう。

新技のコン テネレッツァは相手を引き寄せるので、相手が端でも本体と人形で挟み込む形にできる。

二体同時操作で相手を攻めろ

本体のみでは連続技のダメージが非常に少ないものの、人形が近くに居れば画面の位置を問わず大ダメージを狙うことができるカルル。常に人形の位置を把握することが重要だ。まずは本体は人形の後ろに控えて、本体と人形の二人で相手に接近しよう。本体が立ちCで地上を攻撃しながらコン ブリオや↑＋D離しで対空など、お互いの行動をフォローするような操作が理想だ。相手が動き辛くなったらコン フォーコなどを使って接近を試みる。本体と人形で相手を挟み込めば、脱出が困難な連携を仕掛けることができるぞ。逃げる相手も画面端にさえ追い詰めてしまえば、しゃがみC、アレグレット、コン ブリオの画面端バウンドを利用し、さらに凶悪な連係や連続技を狙うことができる。相手を挟み込むか画面端に追いやるということを意識し、画面を制圧するように立ち回ろう。

立ちCを出したらすぐに→＋D離しを入力。人形が攻撃している間に本体で接近するのだ。

連続技

I 前方投げ→立ちCⒿ▶BⒿ▶［B→C］ ダメージ:2544

II （人形がカルルの近く）［立ちB→→＋B］Ⓒ▶カンタービレ→→＋D離し→（Aヴィヴァーチェ）→立ちCⒿ▶（ハイジャンプ）［B→↓＋C→B］Ⓙ▶［B→C］ ダメージ:2813

III （相手画面端）［立ちB→→＋B→しゃがみC］→（ラ・カンパネラ）→立ちBⒿ▶（ハイジャンプ）［B→↓＋C］Ⓒ▶（遅めに）アレグレット→←＋D離し→→＋C（Lv2）→CⒿ▶ジャンプBⒿ▶［B→C］ ダメージ:約3091

連続技解説

Iは投げからの基本コンボ。立ちCは全キャラのダウン状態に当たる。IIは人形がカルルの後ろに居る場合、→＋Dの人形によるパンチで相手が吹き飛ばないようにAヴィヴァーチェで移動してカルル本体で押し止めることで相手を挟み込める。IIIは画面端での壁バウンドを利用した連続技。←＋D離しはアレグレットでバウンドした相手に2段目のみを当て、着地したカルル本体は先に→＋Cを押しっぱなしでため版で拾おう。

ニルヴァーナの技追加と変更により連係の幅がさらに広がったカルル。今まで以上にニルヴァーナの位置と操作が重要になる。

text：cw

→＋C（タメ可）	
空中で↓＋C	
ニルヴァーナ起動中に→＋Dボタン離し	
ニルヴァーナ起動中に↓＋Dボタン離し	
ニルヴァーナ起動中に↘＋Dボタン離し	
ニルヴァーナ起動中に←＋Dボタン離し	
ニルヴァーナ起動中に↑＋Dボタン離し	
ヴィヴァーチェ	↓↘→＋A or B
カンタービレ	→↓↘＋C
アレグレット	空中で↓↙←＋C
ラ・カンパネラ	姉起動中に↓↓＋D離し（空中可）
コン　テネレッツァ	姉起動中に←→＋D離し（空中可）
コン　フォーコ	姉起動中に←↙↓↘→＋D離し（空中可）
コン　アニマ	姉起動中に→↘↓↙←＋D離し（空中可）
コン　ブリオ	姉起動中に→↓↘＋D離し（空中可）
ヴォランテ	姉起動中に←↓↙＋D離し（空中可）
離しのカンタータ	→↘↓↙←→＋C
追憶のラプソディ	姉起動中に↓↘→↓↘→＋D離し（空中可）
ゲネラルパウゼ	姉起動中に↓↙←↓↙←＋D離し（空中可）
忘却のアルペジオ	オーバードライブで姉起動中に→↘↓↙←→＋D離し

ハクメン

勝利の秘けつは勾玉ゲージにあり！

ハクメンはほかのキャラクターとは違い、時間経過で増加する勾玉ゲージを使用して闘うキャラ。たまるほど繰り出せる技が増え、強力な技が使用可能なため、ゲージをためてから攻め込むのが基本になる。飛び道具を刀で斬ると発生する封魔陣の存在や判定の強いジャンプ攻撃、相手の攻撃を受け止める斬神など守りの選択肢はそろっており相手もうかつに攻められない。守りを固めて攻めのチャンスをうかがおう。残鉄や椿祈のようにゲージを消費すると火力の高い二択を仕掛けることが可能なため、勾玉ゲージの管理がそのまま勝利へと直結することになるぞ！

[illegible]あれば鬼蹴などでコンボにいってもいい。

オーバードライブと夢幻を使いこなせ！

虚空陣奥義　夢幻（以下夢幻）中は勾玉ゲージが時間経過で減少していく。その間は疾風以外なら消費が激しい技を使用してもゲージ減少は一律だ。必殺技性能も刻刀のバウンドなどのように強化されており、コンボに攻めにと活躍するぞ。

また、ハクメンのオーバードライブ中は各種当身を必殺技でキャンセルできるだけでなく、勾玉ゲージの増加量もアップするため体力次第で三つから八つほどのゲージを回収可能。さらに、オーバードライブと夢幻を同時に発動すると非常に長い時間夢幻状態で居られるので、劣勢を巻き返す[illegible]るだろう。

[illegible]発動してからコンボが間に合うほどだ。

連続技

I （相手画面端）残鉄（1段目）Ⓒ▶鬼蹴→→＋C→しゃがみCⒿ▶ジャンプ［B→↓＋A］Ⓙ▶ジャンプCⒿ▶刻刀 ダメージ:4527

II （相手画面端）立ちCⒸ▶鬼蹴→閻魔Ⓙ▶（下り際）ジャンプC→立ちC→しゃがみCⒿ▶ジャンプCⒸ▶火蛍→→→（下り際）ジャンプC→立ちC→↘＋C ダメージ:4569

III 通常投げⒸ▶クラッシュトリガー→しゃがみCⒿ▶ジャンプB→ジャンプ↓＋AⒿ▶C ダメージ:3105

連続技解説

Iは画面端での中段からのコンボ。刻刀でたたき落としてダメージを奪うか、ジャンプCで締めて状況を重視するかはゲージと相談だ。最初の残鉄がガードされていてもラッシュが仕掛けられるぞ。IIは画面端でのJC壁張り付きを組み込んだコンボ。↘＋Cで締めることで緊急受身以外を防止する攻めを展開できる。IIIは投げからのコンボ。クラッシュトリガーは補正が優秀で相手を浮かせるため、コンボパーツとしても重宝するぞ。

勾玉ゲージがたまるにつれ強力な攻撃を繰り出すことができるようになるハクメン。チャンスを待って重い一撃をたたき込め！

text：とも

→＋C（タメ可）	
←＋C（タメ可 ※A入力で中断可能）	
空中で↓＋A	
空中で↓＋C	
紅蓮（グレン）	↓↙←＋A
鬼蹴（キシュウ）	→↓↘＋A
＋閻魔（エンマ）	鬼蹴orDの当て身成功後にA
蓮華（レンカ）	↓↘→＋B
残鉄（サンテツ）	←↙↓↘→＋C
刻刀（アギト）	空中で↓↙←＋A
火蛍（ホタル）	空中で↓↙←＋B
椿祈（ツバキ）	空中で↓↙←＋C
虚空陣　疾風（シップウ）	→↘↓↙←→＋C（タメ可）
虚空陣　雪風（ユキカゼ）	↓↘→↓↘→＋D
虚空陣奥義　夢幻（ムゲン）	↓↙←↓↙←＋B

BBCP 千両掲示板

カルル補足:今回紹介した連続技はどれも人形ゲージの消費を抑えめにしてある。追撃でさらなるダメージアップを狙えるぞ。ジャンプCでたたき付けた相手を↑＋Dで拾うのが簡単でおすすめだ。

ハクメン補足:各種斬神が成立すると、勾玉ゲージが一つ上昇する。確定する場所は積極的に当身を狙い、ゲージ効率を高めよう。

ツバキ=ヤヨイ

近距離で仕掛ける密度の高いラッシュがツバキのだいご味。インストールゲージをこまめにためつつ、接近の機会をうかがおう!

B後にB	
→+B後にB	
↓+B後にB	
C後にC	
→+C後にC	
↓+C後にC	
↘+C後にC	
空中でB後にB	
空中でC後にC	
審技・閃ク壱ノ撃(しんぎ・ひらめくいちのげき)	↓↘→+AorBorCorD※1
審剣・光ヲ断ツ剣(しんけん・ひかりをたつつるぎ)	↓↙←+BorD※1
審剣・風ヲ凪グ剣(しんけん・かぜをなぐつるぎ)	↓↓+BorD※1 (タメ可)
審槍・空ヲ突ク槍(しんそう・そらをつくやり)	→↓↘+CorD※1
審技・空ニ閃ク光(しんぎ・そらにひらめくひかり)	空中で↓↘→+AorD※1
審技・空ヲ翔ル翼(しんぎ・そらをかけるつばさ)	空中で↓↙←+AorBorCorD※1
審技・闇ヲ穿ツ灯(しんぎ・やみをうがつあかり)	←タメ→+CorD※1
審鎖・無ヘ誘ウ鎖(しんさ・むへいざなうくさり)	→↘↓↙←+C
審罰・天ヲ刈ル焔(しんばつ・てんをかるほむら)	↓↘→↓↘→+CorD※2
審罰・地ヲ抱ク衣(しんばつ・ちをいだくころも)	↓↙←↓↙←+D
審罰・地ヲ屠ル刃(しんばつ・ちをほふるやいば)	→↘↓↙←→+B

※1:D版はインストールゲージを1つ消費。※2:D版はインストールゲージをすべて消費。

接近戦でガードを揺さぶろう

遠距離では、立ちDやジャンプDでインストールゲージをためつつ、ダッシュやジャンプで素早く接近する機会をうかがうのがツバキの基本戦術。ダッシュからは立ちBの先端部分、空中からは斜め下に強いジャンプCで攻撃していくといい。近距離で相手に触れることに成功したら、リボルバーアクションから下段のしゃがみBと→+A、投げなどを織り交ぜて相手のガードを打ち破ろう。立ちBは必殺技キャンセルのほかにも、ジャンプキャンセルが可能なので、そのままジャンプ攻撃や低空のA版審技・空ニ閃ク光などで攻めを継続できる。連係に積極的に組み込もう。

密着では、カウンターヒット時に連続技になるしゃがみC→クラッシュトリガーの連係も強力だ

各種ゲージを使って強引に接近する

接近戦に持ち込みたいツバキだがダッシュやジャンプによる接近が機能しにくい相手が存在する。その場合、D版審技・闇ヲ穿ツ灯→D版審技・閃ク壱ノ撃の流れで奇襲を狙ったり、審罰・地ヲ屠ル刃を発動してからダッシュで強引に近付くといい。体力が少ない状況では、これらの行動で一気に接近し、通常技キャンセルオーバードライブでインストールゲージの回復を図るという戦術も有効だ。また、審罰・地ヲ屠ル刃は相手の位置をサーチするため、空中からの飛び道具を多用してくる相手への対抗手段としても有効。アラクネ、レイチェル戦などで活躍してくれるぞ。

D版審技・闇ヲ穿ツ灯→D版審技・閃ク壱ノ撃で突進すると弾をまといつつ突進する技に変化

連続技

Ⅰ 【しゃがみA→立ちB・B→立ちC・C】Ⓒ▶【A版審技・閃ク壱ノ撃～B審剣・光ヲ断ツ剣～B審剣・風ヲ凪グ剣】 ダメージ:1590

Ⅱ クラッシュトリガー→→+C・CⒸ▶D審剣・光ヲ断ツ剣Ⓙ▶しゃがみC・CⒿ▶(低空ダッシュ)ジャンプC・C→(着地)【立ちC→しゃがみC・C】Ⓙ▶ジャンプCⒿ▶ジャンプC・CⒸ▶A審技・空ヲ翔ル翼 ダメージ:4117

Ⅲ 【→+A→立ちC・C】Ⓒ▶B審剣・光ヲ断ツ剣→立ちCⒸ▶D版審技・闇ヲ穿ツ灯～D版審技・閃ク壱ノ撃→【立ちC→しゃがみC・C】Ⓙ▶ジャンプCⒸ▶ジャンプC・CⒸ▶A審技・空ヲ翔ル翼 ダメージ:3434

連続技解説

Ⅰはツバキの基本となる連続技。B審剣・風ヲ凪グ剣ヒット後はダッシュから攻めを継続したり、インストールゲージをためるといい。Ⅱはしゃがみ C(カウンターヒット)→クラッシュトリガーの流れからも決められる便利な連続技となっている。Ⅲはしゃがみ状態の相手には立ちCからB審剣・光ヲ断ツ剣が連続技になることを活かしたもの。B審剣・光ヲ断ツ剣を単発で繰り出した場合は、立ちCなどで追撃が可能なのだ

ハザマ

ウロボロスを使った移動による機動力の高さはそのままに、蛇刹中の移動手段や新たなディストーションドライブが追加!

←+D	
空中で↓+C	
空中で→+D	
空中で←+D	
空中で↓+D	
空中で↘+D	
各種D攻撃発生中にB	
各種D攻撃発生中にC	
各種D攻撃発生中にD	
蛇刃牙(じゃばき)	↓↘→+D
蛇咬(じゃこう)	→↓↘+D
蛇刹(じゃせつ)	↓↙←+D
→裂閃牙(れっせんが)	蛇刹or蛇滑中にA
→牙昇脚(かしょうきゃく)	蛇刹or蛇滑中にB
→残影牙(ざんえいが)	蛇刹or蛇滑中にC
→構え中断	蛇刹中にD
→蛇滑(じゃかつ)	蛇刹中に←←or→→
飛鎌突(ひれんとつ)	空中で↓↙←+B
牙砕衝(がさいしょう)	↓↘→+C
蛇翼崩天刃(じゃよくほうてんじん)	↓↘→↓↘→+B
蛟竜烈華斬(みずちれっかざん)	→↘↓↙←→+C
大蛇武錬葬(おろちぶれんそう)	蛇刹or蛇滑中に相手の近くで→↘↓↙←→+D

蛇刹構え中の新たな選択肢

ハザマの新必殺技蛇滑は、蛇刹の構え中に→→or←←を入力することで、蛇刹の構え状態を継続したままステップ、バックステップ相当の距離を移動する。蛇滑による移動の最中には裂閃牙、牙昇脚などの各種派生技を出すことが可能だ。また、蛇滑による移動を経由すると、通常の構えを続けるよりも早く強化版の各種派生技を出せるようになる。新ディストーションドライブの大蛇武錬葬は、蛇刹or蛇滑中のみ発動可能なコマンド投げ。コマンド完成後ハザマが少し前方に移動してから発動するため、蛇滑と併用することで離れた相手へのガード崩しの手段に役立つ。

強化版の各種派生技を出すには蛇滑をある程度引っ張る必要がある。タイミングを覚えよう。

ハザマのオーバードライブ能力

ヨルムンガンドは、ハザマ初参戦作からブレイブルーをプレイしている人にはおなじみの、相手の体力を自動吸収するリンクを展開する能力。また、発動中は各種D攻撃が強化され、ほぼ密着状態でヒットさせても問題無くコンボに移行することができる。コンボ中にも体力吸収されるため実質的なコンボダメージ底上げの効果も。また、各種通常技Ⓒダッシュ【立ちC→立ちD】Ⓒ蛇刹～残影牙といった流れのように、ヒートゲージが50%以下の状況からでもまとまったダメージを与えることができるので、体力の減った相手を倒しきる際にも役立つぞ。

ヨルムンガンド発動中は新技の大蛇武錬葬も強化され、特殊な演出を見ることができる。

連続技

Ⅰ 蛇刹～裂閃牙(しゃがみヒット)→ダッシュ【しゃがみA→立ちB→立ちC→しゃがみC→↘+C】Ⓒ▶蛇刃牙 ダメージ:1757

Ⅱ (画面中央)後ろ投げⒸ▶蛇刹～蛇滑～牙昇脚(強化版)→ダッシュ【立ちC→→+C】→ダッシュ↘+CⒸ▶蛇翼崩天刃→蛇刹～蛇滑～残影牙(強化版)→→+A ダメージ:4072

Ⅲ (画面中央)↘+CⒸ▶蛇翼崩天刃→蛇刹～蛇滑～残影牙(強化版)→オーバードライブ発動→【立ちC→立ちD(追加A)】→→+D(追加D)→ジャンプ中↓+D(追加D)→←+D(追加A)→(ダッシュ)しゃがみD(追加D)→ジャンプCⒿ▶ジャンプC×5Ⓒ▶飛鎌突 ダメージ:5655

連続技解説

Ⅰは蛇刹から派生する中段攻撃である裂閃牙からのコンボ。途中のダッシュを省き、通常技のつなぎを減らすことで難度を下げられる。Ⅱは後ろ投げからダウンを奪うコンボ。最後の→+Aを低めにヒットさせないと空中で受け身を取られてしまうので注意しよう。Ⅲはオーバードライブを使ったコンボ。オーバードライブ発動後の立ちCを低めにヒットさせ、各種D攻撃の派生を可能な限り素早く入力するのがコツだ

BBCP 千両掲示板

ツバキ補足: ツバキのインストールは出掛かりをオーバードライブでキャンセル可能。各種起き上がり後に4ボタンを押しっぱなしにしておけば、素早くオーバードライブに移行できる。

ハザマ補足: コンボⅡでダメージを優先したい場合は、牙昇脚の後をダッシュ【立ちC→しゃがみC→→+D(追加A)】→←+D(追加A)→蛇咬→蛟竜烈華斬とするといい。

動きの素早さと多彩な技で相手を捕まえろ

マコトの最大の狙いは近付いてから➡＋Bとしゃがみ Bによる崩し。そこで、いかに接近するかが重要となる。地上から接近する際はダッシュ→バリアガードでの急停止を交ぜながら相手の攻撃を空振らせた後に発生の早いしゃがみA、またはリーチに優れた立ちBで触っていくのが基本。ダッシュした際に上に逃げる相手にはジャンプ防止にもなるダッシュ➡＋Aが有効だ。地上ガードさせたときは立ちBにつなげてそのまま固めよう。上にいる相手を狩るジャンプAや昇りジャンプBから地上に引きずり降ろすのも重要だ。うまく接近することができたら硬直の少ないしゃがみA、しゃがみB止めから再度しゃがみAや暴れつぶしの立ちC・CなどからアステロイドビジョンIに連係して固めを継続していく。そこからしゃがみBやスターゲイザーでの下段、➡＋Bやマーズチョッパーの中段と投げで崩しにいこう。

本命は接近してからの中下段。素早い地上ダッシュから相手の懐にうまく潜りこもう。

新技を使った固め

アステロイドビジョンからの新派生となるコズミックレイは中距離からの接近手段として有効。ガード時は五分の状況となる。もう一つの新技ランダーブローはLv3版をガードさせると有利となるので非常に強力。暴れつぶしも兼ねている上にフェイタルカウンター対応技にもなっているぞ。

ルナティックアッパーからのランダーブローはとにかく強力。必ずLv3で出そう。

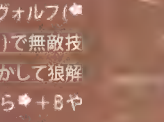
二つの新技が追加されたことにより得意の近距離戦がさらに強力になったマコト。いかに接近するかが勝利へのポイントだ。

連続技

Ⅰ 【立ちB→➡＋A→立ちB→立ちC・C】→しゃがみD(Lv2)→(ダッシュ)【立ちB→➡＋A】→ジャンプ【C・C】Ⓙ▶【C・C】Ⓒ▶コロナアッパー→メテオダイブ(Lv3)　ダメージ:3061

Ⅱ 空中投げ→【しゃがみB→立ちB→➡＋A】Ⓙ▶(ハイジャンプ)【C→B】Ⓙ▶【C→B】Ⓒ▶コロナアッパー→メテオダイブ(Lv3)　ダメージ:2664

Ⅲ (相手画面端)【立ちB→立ちC・C】→立ちD(Lv3)→(ダッシュ)しゃがみC→シューティングスター(Lv3)→【➡＋A→しゃがみD(Lv3)】→【立ちC・C】Ⓙ▶BⒿ▶D(Lv3)→ダッシュ【立ちC・C】Ⓒ▶バーティカルフレア(Lv3)→打ち上げ(Lv3)→フィニッシュ(Lv3)　ダメージ:4852

連続技解説

Ⅰのコンボは画面中央時の基本コンボ。画面端へ運びたいときは締めを【➡＋A→ジャンプBⒿ D (Lv3)】にしよう。Ⅱは空中投げからノーゲージで拾えるコンボ。画面端が近い場合は【しゃがみB→立ちC】→ジャンプBⒿ D (Lv3)からさらに追撃が可能だ。Ⅲは画面端でのダメージ重視コンボ。2段ジャンプD (Lv3)からダッシュ➡＋BⒸ コメットキャノンとすると起き上がりにコメットキャノンが重なり、さらに攻めを継続できるぞ。

技名	コマンド
C後にC	
➡＋B後にC	
ジャンプC後にC	
ジャンプ⬇＋C	
コメットキャノン	⬇⬊➡＋A
→ブレイクショット	コメットキャノン中にD (タメ可)
コロナアッパー	➡⬇⬊＋C (空中可)
→メテオダイブ	コロナアッパー中にD (タメ可)
スペースカウンター(パリング)	相手の攻撃に合わせて⬅➡
→スペースカウンター	スペースカウンター(パリング)成功時にD (タメ可)
アステロイドビジョン	⬇⬋⬅＋AorBorC
→ブレーキ	Aアステロイドビジョン中にA
→エクリプスターン	Aアステロイドビジョン中にB
→ルナティックアッパー	Aアステロイドビジョン中にC
→コズミックレイ	Aアステロイドビジョン中にD (タメ可)
→マーズチョッパー	ルナティックアッパー中にA
→スターゲイザー	ルナティックアッパー中にB
→インフィニットラッシュ	ルナティックアッパー中にC (連打可)
→ランダーブロー	ルナティックアッパー中にD (タメ可)
→ライトニングアロー	BorCアステロイドビジョン中にD (タメ可)
シューティングスター	⬇⬊➡＋D (タメ可)
ビッグバンスマッシュ	➡⬊⬇⬋⬅➡＋D (タメ可)
バーティカルフレア	⬇⬊➡⬇⬊➡＋D (タメ可)
→バーティカルフレア(打ち上げ)	バーティカルフレアー中にD (タメ可)
→バーティカルフレア(フィニッシュ)	バーティカルフレアー(打ち上げ)中にD (タメ可)

人間で立ち回り、狼で崩す

ヴァルケンハインは人間でのけん制と狼状態での機動力を利用してかく乱し、狼時に消費した狼ゲージを人間状態で回収するというのが基本の流れとなる。人間時はリーチの長い立ちCやナハト・イェーガーをガードさせて狼状態へ移行しよう。立ち回りの狼状態からいきなりケーニッヒ・ヴォルフで突進するのも有効だ。相手との距離があるときは狼状態から空中ダッシュ→モード解除とすることで慣性を付けた特殊な軌道のジャンプができる。接近に成功したら⬇＋A→立ちCや立ちC→➡＋Cなどで暴れを防止しつつ、狼チェンジから にいこう。

に。暴れる相手には➡＋Cでカウンターを狙おう。

新生狼状態でガードを崩す

狼時はガードができない代わりに機動力と崩し能力が大幅に向上する。新技の狼Cは発生の早い下段、ジャンプCは中段となっているので、ラーゼン・ヴォルフ(➡方向)→狼ジャンプA後にこの2つで二択を迫ることができる。狼ジャンプAや狼ジャンプCで崩した後は【B→C】→ラーゼン・ヴォルフ(➡方向)→ジャンプAとつなぎ狼ゲージと相談して最適なコンボを決めよう。狼ジャンプA後は人間立ちBにつなぐこともできるぞ。狼連係に無敵技で切り返しを狙う相手にはバックスデップ・ラーゼン・ヴォルフ(⬅方向)で無敵技をすかして狼解除から➡＋Bや⬇＋C始動のコンボを狙おう。

狼ジャンプCはジャンプの昇りで出すと中段として機能する。狼ゲージの節約にもなるぞ。

狼時に新技が加わりさらにテクニカルな動きが可能になったヴァルケンハイン。二つのモードを使い分けて華麗に攻めよう!

連続技

Ⅰ (相手しゃがみくらい)【立ちB→立ちC】Ⓒ▶ナハト・ローゼン→ゲシュヴィント・ヴォルフ(➡方向)→狼解除→立ちC→(ジャンプ)狼チェンジ→【A・A→C】Ⓒ▶空中Aケーニッヒ・ヴォルフ→空中Bケーニッヒ・ヴォルフ→ラーゼン・ヴォルフ(➡方向)→ジャンプB→ジャンプB→B→ジャンプ【A・A・A→C】Ⓙ▶狼解除→CⒸ▶ケーニッヒ・フルーク　ダメージ:4199

Ⅱ (狼状態)ジャンプC→【B→C】Ⓒ▶ラーゼン・ヴォルフ(➡方向)→ジャンプA→BⒸ▶地上Bケーニッヒ・ヴォルフ→空中Aケーニッヒ・ヴォルフ→空中Bケーニッヒ・ヴォルフ→ラーゼン・ヴォルフ(➡方向)→ジャンプB→ジャンプB→B→ジャンプ→狼解除→ジャンプBⒿ▶【B→C】　ダメージ:3168

Ⅲ (画面端)➡＋C→【しゃがみC→➡＋B】→しゃがみC→低空モーント・リヒト→ゲシュヴィント・ヴォルフ(⬇方向)→地上Aケーニッヒ・ヴォルフ→地上Bケーニッヒ・ヴォルフ→空中Aケーニッヒ・ヴォルフ→空中Bケーニッヒ・ヴォルフ→ラーゼン・ヴォルフ(➡方向)→狼解除→ジャンプC　ダメージ:3437

連続技解説

Ⅰは画面中央時の基本コンボ。ラーゼン・ヴォルフ→狼移動→狼解除から立ちCで拾い直そう。Ⅱは狼モード時にジャンプCで崩したときの連続技。狼ゲージが少ないときはジャンプA→狼解除→【立ちB→⬇＋C】→ジャンプBⒿ【B→C】とつなぎゲージを回収しよう。Ⅲは暴れつぶし兼中段からの連続技。フェイタルカウンター時は締めをジャンプC→⬇＋A→シュツルム・ヴォルフとつないでダメージを稼ごう。

技名	コマンド
ナハト・イェーガー	⬇⬊➡＋A
シュバルツ・ヤクト	⬇⬊➡＋B
→ヴァイス・ヤクト	シュバルツ・ヤクト中に⬇⬊➡＋B
ナハト・ローゼン	⬇⬊➡＋C
モーント・リヒト	空中で⬇⬋⬅＋B
ゲシュウィント・ヴォルフ	人間時の必殺技中にレバー＋D
ケーニッヒ・ヴォルフ	狼状態中⬇⬊➡＋A or B (空中可)
アイゼン・ヴォルフ	狼状態中空中で⬇⬋⬅＋AorB
ヒンメル・ヴォルフ	狼状態中⬇⬊➡＋C (空中可)
ラーゼン・ヴォルフ	狼状態中レバー＋D
→ブレーキ	ラーゼン・ヴォルフ中に⬅＋C
シュツルム・ヴォルフ	➡⬊⬇⬋⬅➡＋D
ケーニッヒ・フルーク	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡＋C

マコト補足:その他の変更点としてBおよびCのアステロイドビジョンから2段ジャンプができなくなっているというものがある。空中連続技を決める際は注意しよう。
ヴァルケンハイン補足:➡＋Bによる強制しゃがみヒットは無くなったがフェイタルカウンター時は立ちくらいにもラーゼン・ヴォルフ→狼Aがつながるので覚えておこう。

プラチナ＝ザ＝トリニティ

必殺技、アイテムの追加で新しい戦術が組み立てられるプラチナ。変更が加わった部分を理解し、本作に即時対応せよ!

text:KER

空中で↓+C	
エアペルシャ	↓↘→+A（空中可）
→追加攻撃	エアペルシャ中にA or B or C
マミサーキュラー	↓↘→+B
ハッピーマギカ	↓タメ↑+C
スワロームーン	空中で↓↘→+C
ドリームサリー	↓↙←+AorBorC
ミスティックモモ	マジカルウェポン装備時に↓↙←+D
トラマティックサミー	←↙↓↘→+D
フォーリンメロディ	相手ダウン中に↓↓+C
キュアドットタイフーン	→↘↓↙←→+C（空中可）
ミラクルジャンヌ	↓↘→↓↘→+D

ハッピーマギカの性能をチェック

[illegible]など種別は関係無く、打撃技を受け止めると人形で反撃する新必殺技ハッピーマギカ。↓タメ↑+Cという特殊なコマンドながら、コマンド完成直後から長時間相手の攻撃を受け止められる（1～105フレームまで当身可能、全体135フレーム）。↓へのタメが完成していれば↑+Cとコマンドを入力するだけなので、中段攻撃やクラッシュトリガーなどある程度攻撃発生の遅い技なら、確認してから発動可能。なお、ギリギリガードからの割り込みに使う場合は、↙↓↘……といった操作で下方向への[illegible]こと。

[illegible]る性質は無いので、ガードされる場合もあり。

マジカルどれみボックスで新立ち回りを[illegible]

マジカルどれみボックスは地面に箱を設置する罠タイプのアイテム。相手が地上、空中問わず箱の上に移動すると発動し、真上に攻撃繰り出す。嫌がって[illegible]めへの布石に用いよう。なお、ミラクルジャンヌで強化すると弾数が4に増加し、上方への攻撃範囲が強化。NEXT欄にある場合は積極的に強化すること。

そのほかの注目点はマジカルピコハン。バリアガード以外をガードクラッシュさせるようになった。このアイテムでバリアガードを意識させて、中下段攻撃、投げなどでガードを崩していこう。

[illegible]が当たると相手を[illegible]へ浮かせる。立ちCなどで追撃して連続技へ。

連続技

Ⅰ　（相手しゃがみくらい）［立ちA→立ちC→→+C］Ⓒ▶スワロームーン→ジャンプC→ダッシュ［立ちC→→+A］Ⓙ▶CⒿ▶CⒸ▶空中エアペルシャ（AAB）　ダメージ:2406

Ⅱ　前方投げⒸ▶エアペルシャ（AAB）→ジャンプCⒿ▶CⒸ▶空中キュアドットタイフーン　ダメージ:3245

Ⅲ　（相手画面端）立ちCⒸ▶マミサーキュラー→→+CⒸ▶スワロームーン→ジャンプC→→+AⒸ▶エアペルシャ（AAA）→［立ちC→→+A→→+B］→［立ちC→→+A］Ⓙ▶CⒿ▶CⒸ▶空中キュアドットタイフーン　ダメージ:4909

連続技解説

Ⅰはしゃがみやられ時のみ立ちCから→+Cがつながることを利用した連続技。→+CⒸスワロームーン部分は攻撃ヒット後に一瞬待ってからコマンドを入力すること。Ⅱは画面中央での前方投げからの追撃。エアペルシャの追加攻撃はA2回を最速、最後のBを遅らせて出すことで相手の高度を下げられる。Ⅲは画面端限定。地上エアペルシャ（AAA）後はスライドダウンするので着地と同時に立ちCで追撃すること。

レリウス＝クローバー

本体の攻撃技が増えて、単体での行動幅が広がったレリウス。単体で使うだけでなく、デトネーターによるフォローでさらに強力に!

text:[illegible]

←+D	
ジャンプ中↓+D	
ジャンプ中→+D	
ジャンプ中↑+D	
レド・リー	↓↘→+A
ガド・レイス	←↙↓↘→+B
イド・ロイガー	↓↘→+C（空中可）
→イド・ハース	イド・ロイガー中に↓↙←+A
→イド・ナイア	イド・ロイガー中に↓↙←+B
バル・ラント	↓↙←+A
バル・ライア	↓↙←+B
バル・デュース	↓↙←+C
ヘル・ラフィーノ	空中で↓↙←+B
ギラ・ルギア	↓↓+AorBorC
ギラ・アクト	↓↘→+D
ギラ・ノーズ	↓↙←+D
レク・ヴィノム	↓↘→↘↓↙←+C
ボル・テード	→↘↓↙←→+D
デュオ・ヴァイオス	↓↘→↓↘→+D

新技で相手を惑わせよう!

新技のギラ・ルギアは地面から出現するトラバサミのようなもので相手を攻撃する技。Aで手前、Bで中央付近、Cで遠距離に攻撃判定が出現する。遠距離の相手を攻撃できるため、逃げる相手や飛び道具で攻撃してくる相手に当てやすい。ボタンによるモーションの違いが無いので、接近してきた相手をA版やB版で引っ掛けることもできる。人形が追従状態ならば、Cギラ・ルギア＋接近してきた相手に→+Dや、Aギラ・ルギア＋飛んで避けた相手に←+Dによる対空など、スキ無く攻撃できる。

ガド・レイスは通常ガードで有利な二段技で、連続技やスキのフォロー[illegible]

[illegible]

人形ゲージの管理をしよう

前作と比較して、人形追従時の人形ゲージ自動消費量や、相手に攻撃された際の不調状態で人形ゲージが回復するまでの時間などが悪化しているが、その分、人形技の各種ジャンプ中D攻撃や、ギラ・アクト、ギラ・ノーズなどが強化されている。調子に乗って本体や人形が相手に攻撃を受けないように注意しよう。バル・ラントなど技後に本体と人形が離れる攻撃が回避されると、人形が無防備な時間が長いので本体でフォローしよう。そのほか、バル・ライア→Cギラ・ルギアなどヒット時でもつながる連係がおすすめだ。今まで以上に人形ゲージの管理[illegible]てくるぞ。

[illegible]技で人形ゲージの回復時間を稼ぐのも大事だ。

連続技

Ⅰ　通常投げⒸ▶イド・ロイガー～ハース→Cギラ・ルギア　ダメージ:2319

Ⅱ　（人形追従時）→+AⒸ▶（→+D）ガド・レイス→［立ちB→立ちC→→+C］Ⓒ▶イド・ロイガー～ナイア　ダメージ:約2720

Ⅲ　（相手画面端）立ちBⒸ▶イド・ロイガー～ハース→ガド・レイス→［立ちB→立ちC（1段目）］Ⓙ▶［ジャンプC→↑+D］→空中イド・ロイガー～ナイア→［立ちB→しゃがみC→→+C］→←+D→↑+CⒸ▶ボル・テード　ダメージ:5640

連続技解説

Ⅰはさまざまな始動で使える基本コンボ。人形ゲージが余っている場合は、イド・ロイガーの派生をナイアにしつつ接近して起き上りを攻めよう。Ⅱは→+Aをキャンセルしてガド・レイスを入力し、→+Aがヒット時に→+Dを挟もう。←↙↓↘→+B→→に入れたままDと入力だ。Ⅲは画面端の高火力コンボ。ガド・レイスと立ちBにダッシュ慣性を付ければ、対応距離が広がる。派生ナイアからは着地最速立ちBで落ちる相手を拾おう。

BBCP千両掲示板

プラチナ補足:連続技Ⅲの→+B後は相手がダウン。ここからは最速Bドリームサリーで相手の前方起き上がりを防止しつつ緊急受身へ対して攻め込める。K.O.できる状況以外はこの連係を使おう。

レリウス補足:「追従」はDボタンによる人形を召還している状態。人形をしまっている状態を「待機」。また、相手に攻撃されて人形ゲージの色が変わっている状態を「不調」としている。

クラッシュトリガーの攻防を理解しよう

前作のガードプライマーシステムに変わる新しいガードクラッシュシステム、クラッシュトリガーの紹介。新たな駆け引きの要素なので、前作までのプレイヤーも要チェックだ。

クラッシュトリガーの性能をチェック！

相手のガードを崩す手段であるクラッシュトリガー。通常ガードするとガードクラッシュを起こして無防備な状態に追撃を決められる。使用するには自分のヒートゲージが25%必要で、入力はレバーをガード方向には入れないようにA＋Bを同時押しをする必要がある。基本的に必殺技と同じような感覚で使用できるので、キャンセル可能な通常技から狙うのがいいぞ。また、バリアガードをされてもバリアゲージを大幅に削れるので、対戦を優位に運ぶことができる。しのがれた後の状況や攻撃の射程距離はキャラクターによって違うので試しに使ってみよう。カルルやレリウスなどフォローが利きやすいキャラはガードさせて不利なキャラが多く、リーチの短いツバキなどはガードさせて有利な状況になる。

連続技に組み込んだ場合、ダメージへの補正がかからない。さらにキャラコンボレートを無視した高ダメージが入る。

クラッシュトリガーの性能

- ヒートゲージが25%必要
- 必殺技とほぼ同じようにキャンセル可能
- 連続技に組み込むとダメージアップ
- キャラクターによって性能が異なる

相手の状態	クラッシュトリガー後の状況
ヒット	追撃可能なやられ状態（欄外参照）
通常ガード	ガードクラッシュ
バリアガード	ガード（バリアゲージを大幅に消費）

活用術　ガードクラッシュから追撃を狙え！

ガードクラッシュに成功したら追撃のチャンス！　高火力コンボをたたき込もう！　今作ではガードクラッシュの追撃猶予がキャラによって異なり全体的に短め。クラッシュトリガーを入力したときには追撃をする心の準備をしておこう。ガードクラッシュ状態は投げ抜けが不可能なので、困ったら全キャラ通常投げがオススメだ。地上ヒット時は通常投げが確定しないので、キャラごとに異なる追撃をしよう。右表の[illegible]にも使える技は多いぞ。

◆クラッシュトリガー後のオススメ追撃

キャラクター	追撃
ラグナ	➡＋C、➡＋D
ジン	➡＋C
ノエル	➡＋C（ガードクラッシュ時）、Cフラッシュハイダー(ヒット時)
テイガー	➡＋A、Bスレッジハンマー、Bギガンティックテイガードライバー(ガードクラッシュ時)
タオカカ	ネコ魂スリー!、しゃがみC(タメ版、ガードクラッシュ時)
レイチェル	立ちC
アラクネ	立ちC、しゃがみC(画面端)
バング	立ちB(ヒット時、立ちガードクラッシュ時)
ライチ	一気通貫〜B追加攻撃、➡＋B(棒無し時)
カルル	ジャンプ⬇＋C
ハクメン	立ちC
ツバキ	➡＋C
ハザマ	蛇刹〜残影牙
マコト	しゃがみC、立ちD(画面端)
ヴァルケンハイン	ナハト・ローゼン
プラチナ	➡＋C、マミサーキュラー(画面端)
レリウス	➡＋B、イド・ロイガー(画面端)
アマネ	➡＋B、⬅＋C
バレット	フリントシューター(タメ版)、立ちC(画面端)
アズラエル	ジャンプD、ジャンプ⬇＋D

対策　クラッシュトリガーへの対抗策

相手がクラッシュトリガーを狙ってきた場合は、バリアガードをしよう。とっさにバリアガードできるようになれば余計なダメージを受けずに済む。しかし、バリアガードしてしまうとバリアゲージを大量に消費してしまう。バリアゲージが無くなってデンジャー状態になってしまった場合は防ぐことができない上に、防御力が低くなり大ダメージを受ける恐れがある。そんなときはバックステップで回避しよう。クラッシュトリガーの攻撃持続は短いので避けやすく、バリアゲージを消費しない点が優秀だ。ただし、相手はクラッシュトリガーをためてタイミングをずらすことができるので過信は禁物。バックステップが空中判定であるほとんどのキャラクターは、地上でガードクラッシュするよりも大きなダメージを受けてしまうことが多いぞ！

ほかの対抗手段として、発生の早い攻撃や無敵技による割り込みもある。クラッシュトリガーの発生は遅めなので通常攻撃で十分割り込めるすき間はできるぞ。起き上がりに重ねられた場合は通常攻撃では割り込めないのでバックステップや無敵技を使おう。レイチェルのゲオルグ13世ガード中などの連続ガードによって割り込めない場合には、カウンターアサルトを使うといい。実戦では毎回反応するのが難しく、バリアガードで防ぐのが精一杯なことも多いので、対戦ラウンド全体でのバリアゲージの管理が重要だ。

バックステップに無敵の無いハクメンは[illegible]ドライブによる当身が有効。あらかじめ[illegible]

プラチナのマジカルピコハン[illegible]攻撃はバリアゲージの削りが少[illegible]

クラッシュトリガーがヒットした場合: クラッシュトリガーが地上ヒットした場合、ノエル、テイガー、アラクネ、ハクメン、マコト以外のキャラクターはよろけ状態にする。空中ヒット時もキャラクターによる違いがさまざまなので、ガードクラッシュ時も含めて自分のキャラクターのクラッシュトリガーの性質は覚えておこう。

大混戦を勝ち抜くキャラは？

表記について 本特集内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンボ・動作の表記について		●用語の略称	
Ⓒ	キャンセル	ガトリング	ガトリングコンビネーション
Ⓙ	ジャンプキャンセル	ダスト	ダストアタック
Ⓡ	ロマンキャンセル	ロマキャン	ロマンキャンセル
Ⓕ	フォースロマンキャンセル	デッドアングル	デッドアングルアタック
【 】	ガトリングコンビネーションでのつなぎ	フォルトレス	フォルトレスディフェンス

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R

- ■メーカー：アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■稼働日：稼働中
- ■システム名：RINGEDGE2
- ■ネットワーク：未定

今月はスラッシュバックを狙うポイントのほか、関東、関西トッププレイヤーによるキャラランクを掲載。注目キャラの対策も必見だ！

text：H.H／コイチ／aw／とも
協力：FAB／小川／どぐら

ポイントを絞って狙うべし！ スラッシュバック活用術

手癖になっている連係への対抗手段として絶大な効果を発揮するスラッシュバックを極めよ！

スラッシュバックは、攻撃を受け止める猶予が2フレームと極端に短いため、成功率を100%にすることは難しいが、失敗してもリスクの低い連係に対して狙う価値は十分にある。ガードしてしまうと反撃できない技や連係であっても、スラッシュバックを使えば割り込みや確定反撃を決められる連係は数多く存在するのだ。以下に、キャラクター別の実戦的なスラッシュバックのポイントを紹介する。実戦の中で多用される技や連係を中心に紹介しているので、体力に余裕があるとき、サイクバーストが溜まっているときなどは失敗を恐れずに狙ってみるといい。なお、スラッシュバックから反撃や割り込みを狙う際は、発生の早い通常技や投げを使うのがセオリーだ。

◆スラッシュバックを狙いたい連係

キャラ名	スラッシュバックを狙いたい技、連係
ソル	バンディットリヴォルヴァー、バンディットブリンガー
カイ	⬉＋HS（2段目）、空中スタンエッジチャージアタック（3段目）、ライトニングスフィア（3段目）
メイ	究極のだだっこ（暗転後にスラッシュバックを入力）
ミリア	プリティメイズ（3段目）、エメラルドレイン（3段目）
エディ	ドリルスペシャル（3段目）、アモルファス（2段目）、【ジャンプS→ジャンプHS】、ヴァイス版移動攻撃（3段目）
ポチョムキン	ジャンプD、メガフィスト前方、【立ちK→しゃがみS】
チップ	ジャンプHS（2段目）、足払いⒸ烈掌
ファウスト	ジャンプKⒿジャンプ中⬇＋K、レレレの突き、いきなりオイッス！、愛（2段目）
梅喧	足払いⒸ畳替し、連ね三途渡し（2段目）
紗夢	➡＋HS、FB百歩沁鐘
ジョニー	「それが俺の名だ」（暗転後にスラッシュバックを入力）
アクセル	鎌閃撃（3段目）、S雷影鎖撃
闇慈	疾（落下部分の2段目）、K戒
ヴェノム	デュービスカーブ、Sマッドストラグル（4段目）、FBマッドストラグル（2段目）
テスタメント	ゼイネスト
ディズィー	【しゃがみK→立ちHS】、はじめはただの明かりだったんです
スレイヤー	【近距離立ちS→遠距離立ちS】、直下型ダンディー（暗転後スラッシュバックを入力）
イノ	抗鬱音階、窓際ｄｅｓｐｅｒａｔｅ
ザッパ	幽霊憑依時➡＋HS（2段目）、産まれる！！（4段目）
ブリジット	ジャック ド ロジャー（3段目）、【➡＋P→しゃがみS】、➡＋K
ロボカイ	遠距離立ちSⒸカイ現象、Lv.2喰らっとくカイ？（4段目）、Lv.3喰らっとくカイ？（5段目）
アバ	足払いⒸ抹消、極諸刃モード中断罪（2段目）
聖騎士団ソル	【しゃがみS→➡＋HS】、Lv.2ロックイット（2段目）、Lv.2orLv.3バンディットリヴォルヴァープロトタイプ（2段目）、Lv.3ブロックヘッドバスター（3段目）
クリフ	頭蓋砕（6段目）、足払いorしゃがみHSⒸ首跨ぎ、足払いⒸP咆哮返し
ジャスティス	N.B.

緊急調査！『Plus R』キャラクターランキング

現在強いと言われるキャラはだれなのか？　関東関西のトッププレイヤーに聞いた。

関東　コイチ'Sランキング

関東を代表する稀代のテクニシャンコイチ。ミリアやイノ使いとして名を馳せ、PlusRではクリフをメインに活躍中。

3大イロモノキャラが上位を独占　アサシンの時代、ついに終結か？

関東で現状Sクラスに位置すると思われるのがクリフ、ファウスト、ザッパの3キャラ。

クリフはリーチが長くスキも少ない足払いからのP咆吼返しと首跨ぎがとにかく強力。画面端の爆発力も凄まじく、二択からの一発気絶コンボはまさに脅威。ただし、体力が少なく気絶耐性は低いため、あっという間に負けることも。ザッパは受け身不能かつ引き剥がし能力が追加されたこんにちは3匹のムカデを絡めた連続技からの連係が強力。剣憑依時の遠隔操作による空間制圧能力も高くラオウの爆発力も前作以上のため、一瞬たりとも気を抜けないキャラになった。ファウストは何が出るかなの新アイテムがいずれも強力な上、メテオの確率がアップしたことにより待つスタイルがより強くなっている。新技のFB後ろから行きますによる奇襲もガードが困難だ。FBレレレの超突きに引き剥がし能力が追加されたため火力も上がっている。

Aクラスのキャラは性能は高いが苦手キャラが数キャラ存在している。今後キャラ対策が進むにつれて上に上がるキャラも居るだろう。

Bクラスのキャラはいずれも弱点がはっきりし勝ち切れていない印象だが、今後の伸びしろに期待。コンボが出そろったこれからが勝負。

Cクラスは苦手キャラが多く、安定して勝つのが難しい組となっている。

唯一Dクラスに置かれたジャスティスは機動力が無く飛び道具は遅いため、遠距離を得意とするキャラ全般に厳しい闘いを強いられる。ただし攻撃力、防御力共に高いため、今後の開発次第では台風の目となるかもしれない。

←今作で最も安定した強さを持つファウスト。何がでるかな？のアイテム次第では一瞬で試合が決まることも。

→コイチ注目のキャラはアクセル。遠距離戦が強いため上位キャラに対して優位に戦うことができる。

キャラクターランキング

S	クリフ、ファウスト、ザッパ
A	ミリア、チップ、紗夢、闇慈、アクセル、イノ
B	エディ、ポチョムキン、梅喧、ジョニー、ディズィー、スレイヤー、アバ、聖騎士団ソル
C	ソル、カイ、メイ、ヴェノム、テスタメント、ブリジット、ロボカイ
D	ジャスティス

関西　どぐら'Sランキング

関西の雄どぐら。あらゆるキャラを使いこなし、本作では初期の大会でスレイヤーを使い、優勝を飾っている。

いまだ評価に迷う全25キャラ　現段階で判断するなら3強が抜けている？

関西で現在評価が高いのがチップ、ザッパ、ファウストの3キャラ。

チップは元々キャラ性能が高い上に強化点も多数。ほとんどのキャラとも有利に闘えて、体力が低い以外にこれといった弱点が見当たらない。ザッパも元々の高性能に加えて強化点が目立つ。立ち回り、特に剣憑依時が強力。これが憑くだけで絶望的な展開になるキャラも多数存在する。ファウストはアイテムの強化が凄まじく、常にオプションを纏っているかのような立ち回りが可能。通常技の強化により、相手を寄せ付けずにより多くのアイテムを投げることができるようになっている。

AクラスはSクラスには及ばないが、高性能なキャラ群。スレイヤー、ジャムは高火力で強力なインファイター。ディズィーは強化により、以前の起き攻めキャラとして復権している。特筆したいのはバイケンで、畳替しによってより厚みを増した地上戦と縛が強力。

Bクラスはいわゆる中堅層。Aクラスに匹敵するキャラも居るが、全体的なキャラ相性の関係上ここにランクされたキャラも存在。研究次第ではAランク以上に食い込めそうなキャラも多い。

Cクラスは不利なキャラも多く、B以上のキャラに少し水を開けられている。ヴェノムとテスタメントに関しては開発がまだ不十分。アバは爆発する可能性を秘めていそうだが……。

Dクラスは現時点では厳しい。ブリジットは前バージョンにも増して、ダメージが取れない場面や自由度の低下が響いている。ジャスティスは簡単に考えただけでも絶望的な組み合わせが多いのでこの位置。

←ファウストとザッパは多くの下位キャラに対して圧倒的に有利。単体の性能も目を見張るものがある。

→チップもほとんどのキャラに有利という理由でSランクに。特にほかのSキャラ二人に有利という部分で評価が高い。

キャラクターランキング

S	ファウスト、チップ、ザッパ
A	ミリア、梅喧、紗夢、ディズィー、スレイヤー
B	ソル、メイ、エディ、ポチョムキン、アクセル、ジョニー、イノ、ロボカイ、聖騎士団ソル、クリフ
C	カイ、闇慈、ヴェノム、テスタメント、アバ
D	ブリジット、ジャスティス

キャラ対策攻略

VS. クリフ＝アンダーソン

通常技、必殺技共にスキが少なく対処しづらい技がそろっているクリフ。動きは遅いので一つ一つの技をしっかり理解し弱点を突こう。

クリフ攻略のカギはジャンプ防止と低空ダッシュにあり

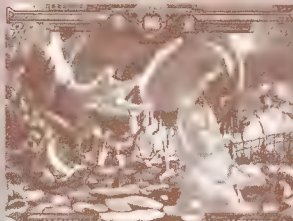
[illegible]

低空ダッシュを抑制されたクリフが次に狙ってくる手は発生が早くリー[illegible]抑制できるほか、前述した置き対空技も有効だ。接近手段となる低空ダッシュと首跨ぎを封じ込めることが対クリフの最重要ポイントとなる。

[illegible]

移動手段となる低空ダッシュ、首跨ぎ共に置き対空技が弱点となっている。

連係対策 クリフの主力技と連係を把握する

対クリフは画面端で低空ダッシュジャンプKから固め続けられて負けるパターンが多い。これに対しては低空ダッシュ前の近距離立ちSを直前ガードして空中投げや無敵技で切り返していこう。姿勢の低い技で画面端から抜けるのも有効。また、注意しなければならない技として空中から真下に落ちてくる四肢落としがある。ガードしても反撃が難しいため、クリフが高空かつ自分の真上に居る場合は、この技が来ると思っていい。この技に対しては落下を引き付けて真上に強い技で対空するか、初段を直前ガードして落下部分に覚醒必殺技などで割り込むのがオススメだ。

低空ダッシュが読めたら空中投げか下をくぐって画面端から抜けよう。

四肢落としの1段目を直前ガードすると無敵技が確定する。見逃すな。

キャラ対策攻略

VS. ジャスティス

機動力が低く、飛び道具が強力なジャスティス。特殊な立ち回りのため、キャラクターの相性がはっきりと出る。苦手なキャラクターでこそ、N.B.への対策をしよう。

N.B.の射出を狙え

[illegible]クターは、N.B.の射出モーションを見てからしっかり攻撃しよう。不意のN.B.の射出にも、ぎりぎり攻撃が間に合う距離をキープすることで、ジャスティス側は歩いてゲージをためるか、Sミカエルソードやジャンプ攻撃を無理矢理通そうとしてくるため、対応が楽になる。N.B.を撃てなくさせてから攻めよう。

[illegible]やザッパのこんにちわ三匹のムカデなど、遠距離でその後有利な状況を作れるキャラはN.Bを無視して優先するのもいい。

N.B.を[illegible]されてしまった[illegible]よう

射出されてしまった場合、有効なのは反対側に回ること。機動力の高いキャラならば飛び越えるのが簡単だが、ジャスティス側もそれを見越して上に強いHSN.B.や昇りジャンプ攻撃をおくことが多いので注意しよう。もう一つの対処法は自分からガードしにいくこと。ダッシュ慣性つきのフォルトレスディフェンスで、攻めるタイミングを狂わせるのだ。N.B.をガードした瞬間にジャスティスがかなり近くにいなければ、崩しをくらうこともない。応用として、くらい判定の長い攻撃で自分からN.B.をくらうのも有効。わずかにダメージは受けるものの、爆発部分が当たらずダウンを奪われないので展開早く攻められる。次の射出の硬直を狙おう。

低い位置のPN.B.を聖騎士団ソルのLv1ロックイットなどでくらってもこの通り。

キャラ名	PN.B.の初段だけをくらうのに適した技
ソル	遠距離S、➡＋HS
カイ	遠距離S
メイ	遠距離S、立ちK
ミリア	遠距離S、立ちHS、➡＋HS
エディ	遠距離S、しゃがみS、➡＋HS
ポチョムキン	遠距離S、立ちHS、足払い
チップ	遠距離S、しゃがみS、立ちHS、足払い
ファウスト	➡＋P、遠距離S、しゃがみHS
梅喧	しゃがみS、しゃがみHS
紗夢	遠距離S
ジョニー	立ちHS、足払い
アクセル	しゃがみP
闇慈	➡＋S、立ちHS

キャラ名	PN.B.の初段だけをくらうのに適した技
ヴェノム	遠距離S、➡＋HS
テスタメント	⬉＋HS
ディズィー	立ちHS、しゃがみHS
スレイヤー	立ちK、Kマッパハンチ
イノ	しゃがみS
ザッパ	特になし
ブリジット	遠距離S
ロボカイ	遠距離S
アバ	立ちHS、抹消
聖騎士団ソル	遠距離S、ロックイット
クリフ	遠距離S、しゃがみHS
ジャスティス	遠距離S、しゃがみS、➡＋HS、足払い

キャラ対策攻略

VS. ファウスト

各種アイテムの強化で上位へと上り詰めたファウスト。強さの核を担うアイテムと高性能なけん制の対策をしていこう。

強力なアイテムの数々への対処法

まずは二つの新アイテムの注意点。ちくわはテンションバランスが一気に上昇するため、勝負を分けるほどのテンションゲージ差が生まれる。多少無理をしてでも取りにいきたい。ダンベ[illegible]い。また、ヒットしてしまうと気絶値が高いため極力くらわないようにしたい。落ち着いてガードしよう。

立ち回りではちびロボカイ、メテオ、コインに注意。対処を間違うと一気に押し込まれてしまうぞ。ちびロボカイはファウストの位置からかなり遠距離に着地するが、着地後振り向いてくるので忘れないように。メテオは可能で[illegible]ごそう。地上でガードせざるを得ない状況では各種中段に注意だ。コインはバウンドして長い間画面に留まるためさっさと飛び越えるか当たらない位置まで後退しよう。持続の後半で当たってしまうと状況がよくないぞ。

[illegible]からダッシュで回避可能。うまく避けて攻め込もう。

ちびロボカイは接地時に振り向くため、コンボ中にくらってしまうことも。

Pick up 対策 強力なけん制を掻い潜れ!

まずは、ファウストにアイテムを投げさせないように立ち回る必要がある。飛び道具が無いキャラは立ちSや⬇+HSがぎりぎり届かない間合いでプレッシャー与えつつ攻めのチャンスをうかがおう。飛び道具を出してから攻めるキャラはレレレの突き、空中ダッシュレレレの超突き、FB後ろからいきますよに注意だ。レレレの突きをガードしてからは比較的安全に飛び道具が設置できる。ファウストは近付かれてからの切り返しには乏しいが、いきなりオイッス！には注意しよう。迂闊な下段はつぶされて逆にダメージを受けてしまうのだ。

ドリキャンジャンプKからはジャンプ⬇+Kを多用してくる。難しいがスラッシュバックできると反撃のチャンスだ！ 切り返しで使われるいきなりオイッス!には上に判定が強く持続の長い攻撃を置けば撃墜できる。

キャラ対策攻略

VS. ザッパ

さまざまな強化で立ち回りが強力になったザッパ。憑依別にポイントを抑えて対策していこう。

[illegible]

幽霊憑依状態時は、ザッパは攻撃の起点としてそのまま帰ってこないでくださいを使用することが多い。まずは、これをくらわないよう徹底することが重要となる。空中を飛び回り、ザッパにそのまま帰ってこないでくださいを打たせ、憑依している幽霊を発射させるように立ち回ろう。憑依している幽霊をすべて飛ばしてしまうと、ザッパに幽[illegible]が出せなくなる。ザッパ側もその状態は避けたく、幽霊を飛ばしにくくなるので、ここで攻めに転じると動きやすいぞ。

次に犬憑依時の立ち回りを説明しよう。犬の居る位置から距離を取ると、ザッパは犬を移動させる必要がある。その移動に合わせて持続の長い攻撃や飛び道具を置いておけば犬を破壊しやすいぞ。また、飛び込みから攻撃を出さずに犬の⬆攻撃を誘い、空中ガードから着地後P系の攻撃で破壊するのもオススメだ。

[illegible]こないで下さいはガードするよ[illegible]

[illegible]移動とザッパの接近を防止。チャンスを与えるな!

連係対策 Plus Rからの新連係 剣の遠隔操作への対策

剣攻撃は、痛そう、っていうか痛いと落ちといてください以外は空中ガード可能なので、遠距離ではハイジャンプが有効。空中ダッシュで近付き、様子を見つつ空中攻撃やフォルトレスディフェンス→着地を使い分けよう。ザッパ側がハイジャンプを読んで剣を上方に移動させているようなら無理せず空中ガードし、着地から地上ダッシュで接近しよう。剣が遠距離にある場合、ザッパが必殺技を出す以外に咄嗟には本体に戻ってこれないので、攻撃をくらっても安くなることが多いぞ。落ちといてくださいは下段無敵が無いので、近距離では発生の早い下段攻撃をメインに使おう。

遠距離立ちSからしゃがみSでの下段と➡+HSでの中段の強力な二択。見てからガードを切り替えることは困難だが、しゃがみSをガードした時点では次に下段は無いので立ちガードしておこう。

対戦攻略

クリフ=アンダーソン

強力な必殺技の数々を持つクリフ。ガードを崩す手段とそこからのコンボを整理するだけで勝率アップ間違い無しだ!

ばかもん起き攻めで[illegible]

クリフの挑発技は一見ネタ技かと思いきや画面端の起き攻めに使うことで進化を発揮する。基本コンボの[illegible]→しゃがみS◎S咆哮返しフォースロマキャンなどから低空ダッシュHS→(着地)【➡+P→近距離立ちS→挑発】とすることで相手の起き上がりにしっかり重ねることが可能だ。挑発の後半部分はフォルトレスディフェンスでキャンセル可能なので、そこから下段の足払い◎首跨ぎ、中段の低空ダッシュジャンプKでガードを崩しにいこう。どちらの選択肢も、ガードされていた場合はそのまま密着で攻めを継続することが可能だ。なお挑発のため、使用時に相手のゲージを若干増加させている点だけ注意して使おう。

[illegible]ルト[illegible]かもんを盾[illegible]して近付くという使い方も有効。

低空ダッシュから必殺の一撃を狙え

打点が低く一部キャラには中段になる低空ダッシュジャンプKからの強力な連係を紹介。低空ダッシュジャンプK→ジャンプP空振りとすることにより硬直を減らし、そこからの着地投げと四肢落としで二択をかけることができる。どちらもヒット時は後述の気絶コンボまでつなげられるため一気に勝負を決められるぞ。ただし暴れには弱いため暴れる相手には低空ダッシュジャンプK→ジャンプP(空振り)→ジャンプK→ジャンプSとつなげて暴れをつぶしつつ攻めを継続しよう。ジャンプK→ジャンプP空振り→ジャンプKはタイミングよく入力することにより連続技にもなるぞ。

最新連続技

Ⅰ	低空ダッシュ【K→S→HS】→(着地後低空ダッシュ)【K→S→HS】→(着地後ハイジャンプ)HSⓒ▶四肢落とし→しゃがみSⓒ▶S咆哮返し　ダメージ:193
Ⅱ	(相手画面端)通常投げor四肢落としor【ダスト→2段ジャンプHS→(着地)近距離立ちS】→しゃがみSⓒ▶S咆哮返しⓕ▶先の先→FB地獄突っ込み　ダメージ:96or133or128
Ⅲ	(相手画面端)ダッシュ➡+HS(若干タメ)ⓒ▶頭蓋砕→しゃがみSⓒ▶S咆哮返し→立ちKⓙ▶(後方ジャンプ)HSⓒ▶頭蓋砕　ダメージ:230
Ⅳ	(相手画面端)通常投げ→しゃがみSⓒ▶P咆哮返し→(前ジャンプ)【P→S】ⓙ▶Sⓒ▶頭蓋砕→(着地)しゃがみSⓒ▶S咆哮返し　ダメージ:123
Ⅴ	通常投げ→しゃがみSⓒ▶S咆哮返しⓕ▶首跨ぎ→(ダッシュ)立ちKⓙ▶(後方ジャンプ)HSⓒ▶頭蓋砕(着地)しゃがみSⓒ▶S咆哮返し　ダメージ:約140

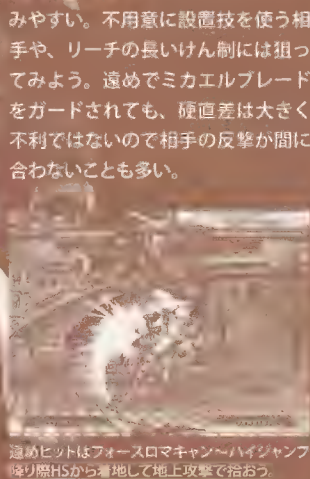
Ⅰは低空ダッシュ【K→S→HS】で浮かないキャラには近距離立ちS→立ちHSⓒ▶頭蓋砕→しゃがみSⓒ▶S咆哮返しとつなげよう。Ⅱは恐怖の一発スタンコンボ。スタン耐久値により気絶しないキャラも居るため注意。Ⅲは気絶時ノーゲージコンボ。ダッシュ➡+HSとすることで投げの暴発を防ぎ、かつ立ちKでの拾い直しが可能になる。Ⅳはソル、チップ、ファウスト、アクセル、ディズィー、スレイヤー、イノ、聖騎士団ソル限定のノーゲージ投げコンボ。頭蓋砕からのしゃがみSの拾いはソル、聖騎士団ソル以外のキャラに対応している。Ⅴはバースト対策かつ中央投げ最大ダメージコンボ。S咆哮返しⓕ▶から最速で首跨ぎをすることにより画面中央でもスライドダウンを追うことができる。首跨ぎを当てないようにしゃがみSの距離をキャラごとに調節しよう。

対戦攻略

ジャスティス

自分から攻める手段に乏しいので、少ないチャンスはテンションゲージすべて使ってでも相手を倒せ

ミカエルブレードを使いこなそう

ミカエルブレードは出始めから無敵で、フォースロマキャンは無敵中に可能なので、テンションゲージが75%あれば相手の攻めをほぼ確実に防げる。エディの分身攻撃を起き上がりに重ねられたとしても、ミカエルブレードで分身を攻撃しつつ、すぐさま本体に攻撃すれば逆にこちらのターンに持っていけるぞ。ミカエルブレードの暗転中に相手の行動を確認してフォースロマキャンから反撃しよう。近ければ地上投げや空中投げ、少し遠ければ発生の早いしゃがみPや立ちKを使おう。また、ミカエルブレードは画面端まで攻撃が届くので、相手の遠距離の行動に差し込みやすい。不用意に設置技を使う相手や、リーチの長いけん制には狙ってみよう。遠めでミカエルブレードをガードされても、硬直差は大きく不利ではないので相手の反撃が間に合わないことも多い。

遠めヒットはフォースロマキャン～ハイジャンプ降り際HSから着地して地上攻撃で拾おう。

N.B.の裏当てで相手の起き上がりを攻めろ!

N.B.は相手の背後からを当てるとこちらに向かってヒットバックする。密着からリターンの高い崩しを狙えるPN.B.の裏当ては非常に強力だ。ダウンを奪ったら、相手の投げ間合い外かつダウン追い討ちにならないようにPN.B.を重ね、起き上がりを攻めよう。

画面中央ならば、地上投げ→【(低めに)➡+HS◎【ジャンプS(1段目)→ジャンプD】◎ジャンプHSから着地PN.B.で丁度いいタイミングと位置関係になる。N.B.を裏当てでカードさせたら、➡+Pの中段かしゃがみKの下段で崩しを狙おう。どちらも密着なのでしゃがみHSまでつながり、テンションゲージを使わずに大ダメージを与えられるぞ。ただし発生の早い無敵技はN.B.の硬直に確定してしまうので、フォースロマキャンを使う必要があり効率があまりよくない。無敵技を警戒するならば、ジャンプHSのジャンプを垂直にして距離を離しつつダウンを奪い、前ジャンプHSを相手の起き上がりに重ねるというのも有効だ。

連続技

Ⅰ	【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS】→【ジャンプK→ジャンプD】ⓙ▶空中Sミカエルソードⓕ▶(着地)➡+HSⓙ▶【S(1段目)→D】ⓙ▶HS　ダメージ:169
Ⅱ	【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS】→近距離立ちSⓙ▶ジャンプS(1段目)ⓙ▶ジャンプDⓒ▶空中Sミカエルソードⓕ▶➡+HSⓙ▶【ジャンプS(1段目)→ジャンプD】ⓙ▶ジャンプHS　ダメージ:169
Ⅲ	【➡+P(1ヒット)→近距離立ちS→しゃがみHS】→(垂直ジャンプ)【K→S(1段目)】ⓙ▶Dⓒ▶空中Sミカエルソードⓕ▶(着地)➡+HSⓙ▶【K→S(1段目)】ⓙ▶HS　ダメージ:159　※ダメージはジャスティス相手

すべて近距離のしゃがみHSからPN.B.裏当てが狙えるダウンを奪うコンボ。ジャンプSの1段目は受身不能時間が長いので、ジャンプキャンセルを遅らせて高さを調整しよう。しゃがみHSまでは共通だが、ファウストはしゃがみHSが2ヒットしないのでどの状況からも狙えず、ジャムとスレイヤーの立ちくらいはしゃがみHSが届きづらいので始めの近距離立ちSを省こう。

[illegible]。Ⅲは軽量級用でメイ・ミリア・梅喧・ジャム・ディズィー・イノ・ブリジット・ジャスティス・クリフが対象。

対戦攻略

エディ

分身攻撃の性能一新により、状況別のコンボ選択が重要。それぞれのメリットとデメリットも合わせて解説していこう。

ギルティシリーズの"暴君"小川に聞く! 最新エディ連係!

最新連続技・連係

I	(分身召還中)➡+KⒸ▶ドランカーシェイド→移動攻撃→【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶【ブレイクザロウ→(移動攻撃)→追加シャドウギャラリー】×2　ダメージ:134
II	(分身召還中)立ちK→移動攻撃(1段目)→立ちK→(移動攻撃2段目)→(ダッシュ)【近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶(シャドウホール設置)→(ダウン追い打ちで)ドランカーシェイド→シャドウホールヒット→ドランカーシェイド×3→【近距離立ちS→立ちHS(2ヒット)】Ⓒ▶Sインバイトヘル　ダメージ:98

Iは画面中央でダメージを取ってダウンを奪う構成。シャドウギャラリーでダウンを奪った後は、相手の起き上がりに合わせて⬇⬇+Dと入力。分身の中段攻撃とドリルスペシャルの中下段同時攻撃を狙う。

IIはテンションゲージの回収量が多いのが魅力。Sインバイトヘル後は、バックステップからHSインバイトヘルをフォースロマキャン→空中ダッシュジャンプSで中下段同時攻撃を重ねよう。

重鎮FABが研究! ポチョムキン最先端テクニカルコンボ!

最新連続技

I	(空中の相手に)　【ジャンプP→ジャンプK】Ⓙ▶【K→S→HS】→(着地)近距離立ちSⒿ▶【P→K→S→HS】→(着地)しゃがみSⒸ▶ヒートナックル→ヒートエクステンド　ダメージ187
II	(相手画面端)スライドヘッド(地震部分)Ⓕ▶➡+HSⒸ▶ハンマーフォール→ブレーキ→立ちPⒿ▶【P→K→S→HS】→(着地)しゃがみSⒸ▶ヒートナックル→ヒートエクステンド　ダメージ167

Iは空対空コンボ。高めの相手にヒットしたときに狙い易い。ジャンプK→ジャンプHSの部分を遅めにキャンセルしてつなぐのがポイント。

IIは新要素のスライドヘッドFフォースロマキャンを利用したコンボ。画面端付近でダウンを奪い、起き上がりにスライドヘッドの地震部分を重ねることで狙える。テンションゲージを多少回収してからダウンを奪えるので、ガード不能の起き攻めループも可能だ。

対戦攻略

ポチョムキン

空中コンボが大事、と言われるほどコンボがテクニカルになったポチョムキン。ジャンプSでのたたき落としから拾い直すレシピを攻略!

対戦攻略

ディズィー

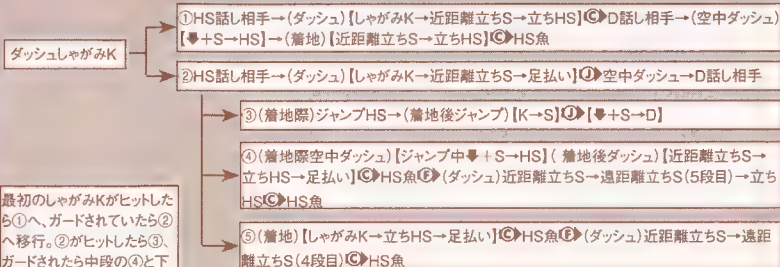
ディズィーの華といえば画面端起き攻め。通常技強化によって火力も上がっているため、よく話し相手になってくれますを軸としたセットプレイはより強力になっているぞ。

セットプレイ好きH.H調べ! ディズィー画面端起き攻め!

新技のD話し相手を用いて、ガードバランスをためつつ中下段の二択を仕掛けるまでのセットプレイを紹介。一部リバーサル攻撃を無効化し、テンションゲージの効率もいいオススメ連係だ。最後までガードされた場合にもFB木の実をとるときに使ってたんですにつないで攻め立てることが可能だ。ディズィーは起き攻め成功率が勝率に直結することも多いのでチャンスを確実に活かしていこう。

◆画面端でHS魚を取る時に使ってたんですヒット時、よく話し相手になってくれます(HS→D入力)を生成してからの起き攻め例

ダッシュしゃがみK

- ①HS話し相手→(ダッシュ)【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶D話し相手→(空中ダッシュ)【⬇+S→HS】→(着地)【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶HS魚
- ②HS話し相手→(ダッシュ)【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】Ⓙ▶空中ダッシュ→D話し相手
  - ③(着地際)ジャンプHS→(着地後ジャンプ)【K→S】Ⓙ▶【⬇+S→D】
  - ④(着地際空中ダッシュ)【ジャンプ中⬇+S→HS】(着地後ダッシュ)【近距離立ちS→立ちHS→足払い】Ⓒ▶HS魚Ⓕ▶(ダッシュ)近距離立ちS→遠距離立ちS(5段目)→立ちHSⒸ▶HS魚
  - ⑤(着地)【しゃがみK→立ちHS→足払い】Ⓒ▶HS魚Ⓕ▶(ダッシュ)近距離立ちS→遠距離立ちS(4段目)Ⓒ▶HS魚

最初のしゃがみKがヒットしたら①へ、ガードされていたら②へ移行。②がヒットしたら③、ガードされたら中段の④と下段の⑤で二択を仕掛ける。

必殺技名の略称:よく話し相手になってくれます→話し相手、魚を捕る時に使ってたんです→魚

UNDER NIGHT IN-BIRTH

UNDER NIGHT IN-BIRTH
■メーカー：エコール／フランスパン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＆4ボタン
■稼働日：稼働中（2012年9月20日〜）
■使用基板：RINGEDGE2

TEXT: 半蔵門夜警隊（ケンちゃん／JOKER）

稼働日から2カ月が過ぎ、対戦シーンがますます盛り上がる本作。今月は待望のヒルダ＆エルトナムの攻略を掲載。11月上旬よりプレイアブルとなったヒルダ、そして下旬に解禁となったエルトナム。そのポイントを伝授!

速報！ 12月中旬 Ver.1.03 稼働予定

今回のバージョンアップは意図せぬ挙動の解消、プレイしやすさの向上を目的とした調整が中心となる予定。次号で詳細をお伝えするぞ！

ついに参戦! ヒルダ&エルトナム戦術指南

ヒルダ Hyde

TEXT JOKER

闇の衣を操りさまざまな遠隔攻撃を繰り出すヒルダは、そのまま中〜遠距離に特化した性能のキャラクターだ。圧倒的なリーチを誇る技の数々と多彩な飛び道具を駆使して、相手の射程外から一方的に攻め立てよう。

主要技解説

●**立ちB**：リーチが長く、ある程度相手が遠い位置に居ても空振りすることの無いヒルダの主要けん制技だ。

●**しゃがみC**：しゃがみB以上のリーチを誇る上段攻撃。発生の早さもそこそこかつ、追加入力に派生可能。

●**↑+B**：しゃがんだ状態のまま眼前に三日月型の刃を突き立てる。非常に高い位置まで攻撃判定が出現するので、対空として非常に優秀。

●**スキューア**：地上では水平に、空中では斜め下に向けて剣を射出する。一瞬で画面端まで届く弾速が魅力の飛び道具。EX版は非常に発生が早く、反撃技として非常に優秀だ。

●**コンデンスグルーム**：上空に球体を設置後に大量の飛び道具をバラ撒く。フォールンペインとセットで起き攻めに使おう。

●**フォールンペイン**：上空から飛び道具を落とす。ヒット時はワンコンボ中に1回だけ相手を拘束することが可能だ。

立ちB／しゃがみC

スキューア

コンデンスグルーム

フォールンペイン

対戦攻略

中〜遠距離が主戦場のヒルダにとって、開幕前の自由に動ける時間帯から既に勝負は始まっている。カーマインのようにダッシュ前にタメ動作か入るキャラや、ワレンシュタインやバティスタのように移動距離が短いステップタイプのダッシュを振り切ることは容易だが、セトやリンネのように高い機動力を誇るキャラを振り切るのは難しい。開幕に距離を離すことかできないと感じたら、割り切って一度接近戦に付き合い、シールドを使って距離を離そう。一度距離を取ることに成功したらしゃがみB、スキューアを使い相手の足を止めつつ、様子見を交せて↑+Bや↑+Cでの対空を狙っていこう。また、立ち回り時にAボタンを使う頻度が低いため、常にAボタンをホールドしておきAフォールンペインを出せるようにしておけば、相手に攻め込まれそうになった場合もこれを置いて妨害することができる。中〜遠距離からのアサルトを用いた接近に対して非常に強力な抑止力になるので非常に強力だ。また、EXSゲージが100%以上あるときは相手の飛び道具や設置などのスキにEXスキューアを差し込んでいくことができる。これがあると飛び道具の撃ち合いや設置技などの術を許さないので、相手に接近を強制することができる。一度間合いを離したら二度と近寄らせないくらいの気持ちで封殺を狙え！

相手が接近することに注力し過ぎているようなら、立ちC（インクリース）での中段攻撃を仕掛けてみるのも効果的。意識の外から崩しを仕掛けていけば、発生の遅い中段攻撃でもヒットを見込むことができる。

EXスキューアの発生は非常に早い上、一瞬で画面端まで届くので抑止力としても、反撃技としても非常に優秀。「ガードされると不利だが、間合いが離れるため反撃されない」タイプの技を許さないので常に意識しておこう。

PICK UP フォールンペインから起き攻めを狙え

フォールンペインをヒットさせて相手を拘束した際は、追撃をしなければ崩れるようなダウンになるので起き攻めを狙うポイントになる。この状況からコンデンスグルームを設置すれば起き上がりにガードさせることができるので、続けて攻めよう。

コンデンスグルームからは近距離版アサルトからのジャンプCを使って選択を迫ろう。

実用コンボ

I	【しゃがみB→しゃがみC・C】Ⓒ▶Aレバナンスピラー→↑+C・CⒸ▶Bフォールンペイン
II	（画面中央）【しゃがみB→しゃがみC・C】Ⓒ▶Aインタフェアランス→立ちC・CⒸ▶Aフォールンペイン→立ちC（インクリース）Ⓒ▶Bレバナンスピラー〜ダッシュ〜↑+BⒿ▶ジャンプC（インクリース）
III	（画面中央／EXSゲージ200%以上／相手体力3割以下）【しゃがみB→しゃがみC・C】Ⓒ▶Bレバナンスピラー→↑+C・CⒸ▶Aフォールンペイン→Bインタフェアランス Ⓢ▶ヴェールオフ（最大タメ）→イン・ザ・ダークネス

コンボ解説

Iは画面の位置を問わず、安定して完走が可能なコンボ。Bレバナンスピラーさえヒットすれば以後のパーツにつなげられるので、さまざまな始動技から狙うことができる。IIは画面中央限定のコンボで、Aインタフェアランスで壁バウンドさせた相手を立ちC・Cで拾い、さらにフォールンペインで捕縛して追撃を決めている。インタフェアランスの時点でAボタンをホールドしておけばいいので操作も簡単だ。IIIはインフィニットワースイグジストを決めるためのコンボで、Bインタフェアランスの攻撃発生が確定した段階でチェインシフトをするのがコツだ。

表記について

●**コンボ・動作の表記について**：Ⓒ▶…キャンセル／Ⓙ▶…ジャンプキャンセル／Ⓢ▶…チェインシフト／【　】…パッシングリンクのつなぎ／〜…派生・追加技のつなぎ　●**ボタン表記について**：弱攻撃ボタン…A／中攻撃ボタン…B／強攻撃ボタン…C／EXSボタン…D　●**技表記について**：（ボタン名orEX）「必殺技名」と表記（※ただし、EX版は個別に名称が付いている場合があります）。　●**用語表記について**【　】…技名の読み／<　>…用語の読み　●**ゲージの表記について**：EXSゲージ…イグジスエンハンス／GRDゲージ…グラインドグリッド

主要技解説

●**ホローポイント**／前方に弾丸を発射する技で、Aは1発、Bは3発発射。EXはレーザーを発射して残弾（最大13発）を最大限まで回復する。

●**威嚇射撃**／足元に銃弾を発射。A版は1発で下段、B版は上段だが5発消費してガード後有利になる。

●**リロード**／残弾を全回復する。残弾数が表示されてる下にはメーターがあり、リロード動作中にポインターが動く。このポインターをメーターのグレー部分に止めるようにボタンを押すと、リロードした弾丸が光り輝き、ホローポイント、威嚇射撃の攻撃力がアップし、性能が変化。特にB威嚇射撃は崩れ状態となるので、利用価値が大幅にアップする。

●**エーテライト・エア**／Aは攻撃発生が早い打撃で、対空に使うと相打ちになりやすい。B、EXには攻撃発生後まで無敵時間があり、対空や割り込みに便利。EXはヒット後に受け身の取れないダウンを奪える。

●**エーテライト・グランド**／エーテライトで足元を攻撃してダウンを奪う技で、AよりBの方がリーチが長い。EXは相手を強制地上やられにして引き寄せる効果があり、追撃が可能だ。

●**カッティング・シンク**／Aは低姿勢で相手をすり抜けられる前進移動。Bは前進移動後に蹴りで相手を浮かせる。ヒットしたときのみ通常技、別の必殺技でキャンセル可能。EXは無敵状態で跳び上がりつつ受け身不能の蹴りを出す。割り込み、コンボに使いやすいぞ。

●**スライド・エア**／空中から斜め下落下しつつ蹴り、相手を地面にたたき付ける。A、EXは打撃、Bは地上の相手をつかむ投げ技となっており、EXは受け身の取れないダウンを奪える。

●**バレルレプリカ**／前方に巨大なレーザーを発射。攻撃発生後まで無敵なので割り込み、相手の飛び道具対策技として重宝するはずだ。

エルトナム
Eltnam

TEXT:ケンちゃん＆回転王

『メルティブラッド』シリーズにも登場したエルトナムがプレイアブルで緊急参戦！ エーテライトとバレルレプリカを使用した攻撃のリーチは優秀で、けん制、崩し、無敵技と三拍子そろった扱いやすいキャラだ。

[illegible]				
立ちC·C	→+B	↗+C	↗+C→↑	↗+C→↑→↑

必殺技	
ホローポイント	↓↘→+AorBorC
威嚇射撃	↓↓+AorB
リロード	↓↓+C
（→派生）強化弾装填	リロード中にタイミングよくAorBorC
エーテライト·エア	→↓↘+AorBorC
エーテライト·グランド	↓↙←+AorBorC
カッティング·シンク	←↓↙+AorBorC
スライド·エア	（ジャンプ中）↓↙←+AorBorC
インフィニットワース	
バレルレプリカ	←↙↓↘→+D
インフィニットワースイグジスト	
トライヘルメス·ブラックランド	―

対戦攻略

しゃがみA、しゃがみB、立ちBと下段攻撃を豊富に持つエルトナムは接近戦時のガード崩しに秀でている。まず遠距離ではジャンプやアサルトからジャンプ攻撃やダッシュでの接近をうかがいつつ、Aホローポイントや立ちC、しゃがみCも織り交ぜていく。Aホローポイントは相手に飛び越えられても、EXSゲージが100%以上あれば、EXエーテライト・エアでスキをフォローできるのが強みだ。

一方、接近時は各種下段攻撃を匂わせつつ、中段攻撃の→＋Bやアサルトジャンプ Cでガードを崩しにかかる。→＋Bの存在により相手はシールドを展開しにくいが、立ちC、しゃがみC自体のリーチが長く、もしシールドされたとしても攻撃が空振りしにくいのがポイント。また、相手がガードに徹するようならば、相手を引き寄せて有利な状況になる立ちC・Cも組み込もう。なお、相手との間合いが近いと立ちC・Cは割り込まれやすいが、立ちC（インクリース）・Cと連係すれば1段目のガード硬直が延びるため、無敵技以外で割り込まれない。しゃがみB→遅めしゃがみCなどで暴れを警戒しつつ、パッシングリンクに立ちC(インクリース)・Cを交ぜてガードを崩すチャンスを探るのだ。

受け身不能のダウン後は、前方ジャンプやアサルトから、ジャンプC（インクリース）と着地後しゃがみAで中下段攻撃の二択を仕掛ける。

B威嚇射撃でダウンを奪った後は、ジャンプしてもエルトナム側が大幅に有利。弾丸を強化してから相手の起き上がりを攻め込みたい。

PICK UP EXホローポイントでスキを狙い撃て！

レーザーを発射するEXホローポイントは、飛び道具でけん制するタイプの相手キャラには絶大な効果を発揮する。ハイドの円環ノ凶渦に発射した瞬間にEXホローポイントを使えば、かき消しつつ相手にヒット。さらに壁バウンドから追撃できるのだ。

けん制の立ちC→Aホローポイントからはヒット確認してEXホローポイントへ。

実用コンボ

I	[しゃがみA→立ちB→しゃがみB→↗+C]（ハイジャンプ）Ⓙ▶ジャンプC（インクリース）Ⓙ▶ジャンプC→（着地）→ジャンプ[B→A→C]→（着地）→ジャンプ[B→A→C]→[立ちA→立ちB]Ⓙ▶[B→A→C]～（画面端到達）～ダッシュBⒸ▶B威嚇射撃→ダッシュBⒸ▶B威嚇射撃→リロード
II	EXホローポイント→ダッシュ↗+C（ハイジャンプ）Ⓙ▶CⒿ▶[B→C]→（着地）→ジャンプ[B→A→C]→（着地）→ジャンプ[B→A→C]→[立ちA→立ちB]Ⓙ▶[B→A→C]→しゃがみC（1段目）Ⓒ▶B威嚇射撃→リロード
III	（相手画面端・強化弾7発以上）[立ちB→しゃがみB→↗+C]（ハイジャンプ）Ⓙ▶C（インクリース）～（着地）～Ⓙ▶（前方ジャンプ）C（インクリース）→しゃがみC（1段目）Ⓒ▶Aホローポイント（強化）→立ちBⒿ▶[B→A→C]～（着地）～ダッシュB～（壁バウンド）～Ⓒ▶B威嚇射撃→（歩いて）ヴェールオフ（200%）～EXエーテライト・グランド～（コンセントレート）～しゃがみBⒸ▶EXエーテライト・グランド～（コンセントレート）～しゃがみBⒸ▶EXエーテライト・グランド～（ダッシュ）～Ⓢ▶（GRD6個）→[立ちC（インクリース）→立ちB→↗+C]（ハイジャンプ）Ⓙ▶C（インクリース）～（着地）～Ⓙ▶（前方ジャンプ）C（インクリース）→しゃがみC（1段目）Ⓒ▶Aホローポイント（強化）→立ちBⒿ▶[B→A→C]～（着地）～ダッシュB～（壁バウンド）～Ⓒ▶B威嚇射撃Ⓒ▶ダッシュBⒸ▶Aエーテライト・グランドⒸ▶EXホローポイント

※上記のコンボでは、表記を簡潔にするためジャンプ直後のジャンプA～C攻撃を、すべてA～Cと表記しています

コンボ解説

エルトナムの↗+Cは↑でハイジャンプキャンセル可能。このハイジャンプはジャンプキャンセルの回数には含まれない点を覚えておこう。Iは画面中央で使用する連続技。ハイジャンプC（インクリース）からすぐに2段ジャンプし、ジャンプの降り際にジャンプCと当てて着地する。画面端到達後のダッシュBは、相手を地面近くまで引き付けて当てないと、B威嚇射撃が連続ヒットしないので注意。ここは連続技I～IIIまで共通しているので、慣れておきたいポイントだ。IIのしゃがみC→B威嚇射撃部分は、↓+C→↓+Bと入力しよう。IIIはヴェールオフを使用の、相手を長時間拘束する連続技だ。

朧ろの夜通信

●**エルトナム通常技解説**:立ちB、しゃがみBいずれも下段攻撃。立ちC·Cは2段目が下段攻撃でガード後エルトナム側が有利。→+Bは中段攻撃、インクリース版は地面バウンドを誘発する。ダッシュBはヒット時に壁バウンドを誘発する蹴り技で足元が無敵状態になる。空中投げは相手を捕まえて地面にたたき付ける動作。連続技に組み込めるが単発で当てたときのみ追撃できる。

よりアツく激しく攻めたい人のための“+ヴェールオフ(プラス)”コンボ集

Text:JOKER

コンボ中にヴェールオフを組み込み、相手のGRDゲージを破壊せよ！　そして決めろ、インフィニットワース！

最大タメorEXSゲージ200%（ヒルダのみ400%までたまるので200%以上）でのヴェールオフを相手にヒットさせた場合、相手のGRDゲージをブレイクさせつつ、さらに追撃ができる。発動時の無敵を活かした切り返しとして非常に頼れるヴェールオフだが、相手ののけ反りにもしっかり攻撃判定がヒットするため最近ではコンボ中にこれを組み込みつつ相手のGRDをブレイクして、大ダメージのインフィニットワース（以下IW）で締めるコンボ構成が研究されつつある。これらのコンボはIWによる火力の高さに加え相手のGRDゲージを確実にブレイクするため、本来チェインシフトを使用すれば相手にヴォーパルが渡ってしまう状況でもチェインシフトを使用してコンボ火力を伸ばしつつ、次のヴォーパルを確実に取ることができる。多くの場合はヴェールオフを当てるためにチェインシフトが必要になるので常に狙えるものではないが、狙える状況ではいいこと尽くしなのだ。

[illegible]つ機会も多い。チャンスをつかめ！

その1 リンネ

「+ヴェールオフ」コンボレシピ

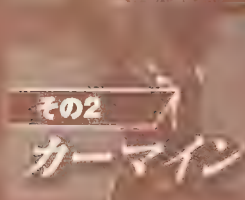
【しゃがみA→立ちB→しゃがみB】Ⓒ▶B空牙→(【立ちA→➡+C・➡+C】Ⓒ▶A飛燕)×2Ⓒ▶ヴェールオフ(200%)→しゃがみCⒸ▶EX空牙→EX飛燕→➡+C・➡+CⒸ▶A飛燕Ⓒ▶神薙

リンネの＋ヴェールオフコンボは、どんな技がヒットしても相手を画面端に運んでヴェールオフ→インフィニットワースで締めることができる優れモノ。あまりにもコンボ構成が長い＆趣旨から外れるため今回は割愛したが、本来であればEXSゲージが0%の状態からでも必ず200%まで回収し、かつヴォーパルの権利を得ることができるので毎回狙っていけるのが強みだ。

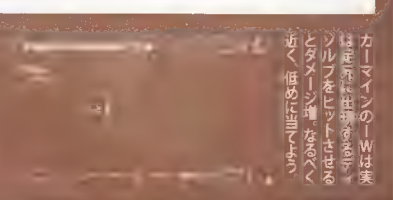
空対空のジャンプAだろうが、暴れのしゃがみAだろうがヒットすれば必ず6000を超えるダメージをたたき出す。

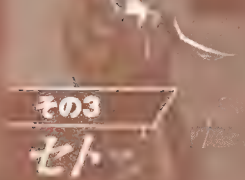
その2 カーマイン

「+ヴェールオフ」コンボレシピ

（画面端）【しゃがみC→➡+B】→しゃがみCⒸ▶Bまわれェ！→ヴェールオフ(最大タメ)→EXまわれェ！→【ジャンプB→ジャンプC】→しゃがみCⒸ▶ヒャハハハハハ！喰らい尽くせ！

画面端であればEXSゲージが100%あるだけで「＋ヴェールオフ」コンボを狙えるのがカーマインの強み。画面端で起き攻めを仕掛けるのが勝ちパターンのカーマインにとっては狙う機会が多いコンボだ。また、中央でもEXSゲージが200%あればまわれェ！後にダッシュしてヴェールオフすれば同様に追撃が可能。その場合はEXまわれェ！からEXフチ抜けェ！につないでIWで締めよう。

カーマインのIWは実は[illegible]するディゾルブをヒットさせるとダメージ[illegible]。なるべく近く、低めに当てよう。

その3 セト

「+ヴェールオフ」コンボレシピ

【立ちA→立ちB→立ちC・C】Ⓒ▶消失のコンフュージョン～C派生→➡+CⒸ▶(空中)B縫縛のセグメント→A穿通のペネトレイトⒸ▶消失のコンフュージョン～A派生→ダッシュ立ちA→(セグメントヒット)→ヴェールオフ(最大タメ)→立ちBⒿ▶【ジャンプB→ジャンプC】→立ちBⒸ▶B双鉤のヴェンジェンス→【立ちB→⬅+C】Ⓒ▶消失のコンフュージョン～B派生～(急降下)～消失のコンフュージョン～C派生Ⓒ▶連鎖のネファリウス

消失のコンフュージョン（C派生）、縫縛のセグメントと相手を長時間捕縛する技を複数持つセトは「＋ヴェールオフ」コンボを狙いやすい。加えてIWの連鎖のネファリウスは保証ダメージが高く、初回の消失のコンフュージョン～C派生さえヒットさせられるならどんな始動技、状況からでも狙える。セトは機動力、崩し能力が高くコンボチャンスが多いので覚えておくと心強い。

起き攻めが強力なセトはあえて起き攻めに行く場合も多い。体力を削り、強烈なコンボで一気にKOだ。

その4 ユズリハ

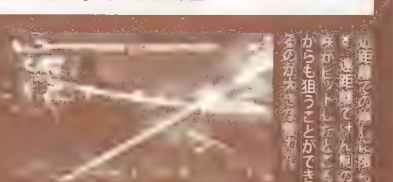
「+ヴェールオフ」コンボレシピ

【しゃがみC→⬅+C】Ⓒ▶A八重一輪～D入力→【しゃがみC→⬅+C】Ⓙ▶【ジャンプB→ジャンプC→ジャンプ⬇+C】→しゃがみCⒸ▶A咲Ⓒ▶ヴェールオフ(200%)→【しゃがみC→⬅+C】Ⓙ▶【ジャンプB→ジャンプC→ジャンプ⬇+C】→しゃがみC華生

ユズリハの「＋ヴェールオフ」コンボはチェインシフトとEXSゲージ200%を使用するため前述のキャラクターたちと比較するとコストが高いが、昇り中段での崩しが強力なのでコンボチャンスは多く、かつ与えるダメージを増加させるためにも狙いたい。特に昇り中段を警戒して下段技の立ちAやしゃがみCがヒットしたときは、昇り中段に比べて補正が緩いので積極的に狙っていこう。

[illegible]からも狙うことができ[illegible]

虚ろの夜通信

●サントラリリース決定!:12月19日に本作のサウンドトラックCD「UNDER NIGHT IN-BIRTH ORIGINAL SOUNDTRACK SIDE-ABYSS」がウェーブマスターより発売されるぞ！　「メルブラ」でもおなじみのコンポーザー、来兎（らいと）氏が手掛けた本作のサウンドをたん能しよう。主題歌「偽善に濡れた闇の再臨を」ロングバージョンを含む全28曲を収録。2,940円（税込）。

エンドレスの猛攻を決めたい人のための

厳選！ 起き攻めレシピ集

コンボを決めても満足するのはまだ早い！ 続けざまの起き攻めで対戦相手に地獄の底を見せてやれ！

オートリカバリーを狙え！

本作にはジャンプ攻撃を空中の相手にヒットさせ、相手が接地まで受け身不能状態or受身を取らなかった場合は自動的に復帰をするオートリカバリーが存在する。オートリカバリーは受け身の方向、タイミングを選択することができず、必ず一定のタイミング＆一定方向に受け身を取らされてしまうため、起き攻めのほとんどはこれを前提にしてタイミングや距離などを調整したものになっている。空中受け身不能かつ地上でも受け身が取れない技を使った場合は、どちらも起き上がるタイミングが一定かつ、有利時間が長いことが多いためこの限りではないが。この性質を持つ技をノーゲージで使えるキャラクターは少ない。よってコストを必要とせず、ほとんどの始動から簡単に状況を作れるオートリカバリー締めを利用した起き攻めの価値は高いのだ。今回は起き攻めが強力な4キャラの起き攻めにつなぐコンボ＆起き攻めを紹介しよう。

オートリカバリー攻めは相手に[illegible]

詐欺跳びで攻めろ！

受け身不能技を決めた場合は、深めのジャンプ攻撃を重ねるチャンスだ。重ねる位置が低ければ無敵技やヴェールオフを着地後にガードすることができ、画面端であればバックステップでの回避にも反撃が確定となる。加えて、ゴルドー以外の全キャラクターがチェインシフトを前提としたF式中段（ガード硬直時のやられ判定を利用した昇り中段。前号参照）を持つ本作では、この深めのジャンプ攻撃をガードさせれば見切れないレベルの中下の二択が可能。これを[illegible]に対しては[illegible]投げや着地下段でGRDブレイクを[illegible]させることができるので[illegible]のリスクも高く、強力な攻めとなる。

オリエ

（空中）B行きなさいで攻める

相手を画面端まで運びつつ、受け身不能のセイクリッドアローから高速中段の昇りジャンプAと下段のしゃがみAで起き上がりに二択を迫るのがメジャーだが、中央でセイクリッドアローを早めの対空などでヒットさせた場合もジャンプ↓+CⒸ（空中）B行きなさいのキャンセルするタイミングで左右の二択を仕掛けられる。

起き攻めコンボ例

EXセイクリッドアロー→（相手の起き上がりに）ジャンプ↓+CⒸ▶（空中）B行きなさい

ジャンプ↓+Cを相手の頭上～背面にヒットさせるつもりでガードさせ、そこからそのまま（空中）B行きなさいを出そう。出すタイミングを遅らせるとオリエが相手の背後に着地後、行きなさいの攻撃判定が出現するのでガード方向が逆になるのだ。本作のジャンプ攻撃にはガード方向が逆になる「めくり」は存在しないが、キャラクター本体が着地してしまえばその限りではないことを利用して左右の崩しを仕掛けているのだ。

カーマイン

まわれェ！の戻りを活用する

まわれェ！は放出後、攻撃判定を持ちつつ手前に低速で戻ってくる性質がある。これを利用してまわれェ！とカーマインの間に相手を挟み込み、投げの選択をチラつかせつつ相手の投げ外し入力や暴れを誘い、戻ってきたまわれェ！に巻き込んでやろう。相手がガードしていた場合も続けて攻められるので心強いぞ。

起き攻めコンボ例

（画面端）【しゃがみC→➡+C】Ⓙ▶【ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC】～（着地）～Aまわれェ！

相手を画面端に追い込みつつ、浮いているところに着地間際のジャンプCを当てればどんなコンボ構成からでも移行できるのが強み。この状況から通常投げを仕掛けると身体の大きいワレンシュタイン、ゴルドー、メルカヴァ（しゃがみガード時）以外はまわれェ！到達前に投げることができる。また、前方投げが成立した場合は最速でダッシュ→Aまわれェ！とすることでディゾルブを消化しつつ同じ状況に持っていける。

バティスタ

高ダメージの二択を迫れ！

バティスタの起き攻めは画面端で相手にオートリカバリーを取らせつつAシデウスフラグメンツムを設置し、高速中段かつ追撃可能のBトラスウォーラス、下段の着地しゃがみC、暴れつぶしのジャンプA（シデウスフラグメンツム起爆）で二択を迫る。どれがヒットしても高ダメージが見込める強力な起き攻めだ。

起き攻めコンボ例

（画面端）【しゃがみC→立ちC】Ⓙ▶【ジャンプA（ホールド）→ジャンプB→ジャンプC】Ⓒ▶空中Aシデウスフラグメンツム

空中Aシデウスフラグメンツムを少し高めに置くことでBトラスウォーラスの最終段や立ちCでの起爆を防ぎつつ、オートリカバリーに選択を迫ることができる。ジャンプAでの起爆は極端に発生が早い無敵技以外は着地後にガードが間に合うので、暴れつぶしとしての性能も高い点が魅力だ。また、ジャンプAを選択した場合は起爆をガードさせた後、続けざまにBトラスウォーラスとしゃがみCの二択を仕掛けることも可能だ。

セト

恐怖のガード不能連係！

もはや「二択」といった生やさしいものではなく、縫縛のセグメントの拘束時間を活かしつつ地上ガード不能のB穿通のペネトレイトを確定させるという強烈なものに。相手キャラとゲージ状況によってはこの連係を回避することが困難なことが多い。ループができれば、起き攻めが強力な本作の中でも群を抜いた強さを誇るぞ。

起き攻めコンボ例

（画面端）【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC→しゃがみC】Ⓒ▶B双鈎のヴェンジェンス→【ジャンプA→ジャンプC→ジャンプB】→立ちBⒿ▶【ジャンプB→ジャンプC】→【立ちB→⬅+C】Ⓒ▶消失のコンフュージョン～⬅+B派生～（急降下）～消失のコンフュージョン～C派生～➡+CⒸ▶空中B縫縛のセグメント→A穿通のペネトレイト→消失のコンフュージョン～C派生Ⓒ▶EX縫縛のセグメント→（B縫縛のセグメントヒット）→ジャンプCⒸ▶（空中）A縫縛のセグメント

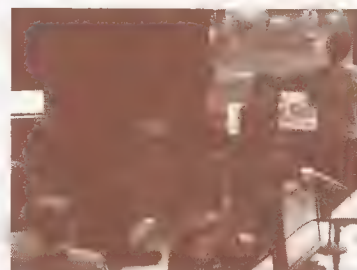
●セトのコンボ解説：縫縛のセグメントがEX版と通常版が同時に設置できることを利用して、オートリカバリーにEX縫縛のセグメントの発動を合わせて相手を拘束しながら、地上ガード不能のB穿通のペネトレイトを狙う連係だ。B穿通のペネトレイトヒット後にはA縫縛のセグメントの発動が続けざまにヒット。ここからコンボに移行してEXSゲージを回収し、100%までたまったら再度同様の起き攻めへと移行しよう。

出張版：11月17日、WinPaは燃えた！

今回は特別編！ 「ハイドラGP」最高峰の闘い「バラクーダ」大会の模様をお届けしよう。稼働後初となる『UNI』公式全国大会、そしてベテラン勢がひしめき合う『MBAACC』の王者が決定！

Text:ケンちゃん（『UNI』）、はと（『MBAACC』）

公式大会「バラクーダ大会」最速リポート！

初の『UNI』王者はどのチームに!? 11月17日土曜日、エンターブレインのイベントスペース"WinPa"にて「ハイドラGP バラクーダ大会」が開催された。このイベントはエコール公式「ハイドラGP」の特別イベントとして催されたもの。稼働後ほぼ二カ月を経て競われる初の『UNI』公式全国大会決勝、そして年間を通じて競われた『MBAACC』ランクバトルの総決算となるトーナメントの2部門で闘われた。

大勢の『UNI』、『MBAACC』プレイヤー＆ファンが集結。『UNI』試遊台ではのエルトナム初お披露目もあった！

BATTLE その1 初の『UNI』全国大会 超絶コンボが続出！

『UNI』部門では、関東をはじめ、東海、関西、中国、東北と全国の猛者が集結！ セト、バティスタ、リンネ、オリエ、ハイドの5強というキャラ情勢の中、勝ち上がったのは東海のセト＆バティスタ【超兄貴】（「バージル」、「プロシュート兄貴」）と、東京のハイド＆オリエ「俺たち公式大会覇者と準覇者だけど君たち誰？」（「ジン」、「ユメ」）の2チーム。先鋒戦を「ユメ」、大将戦をバージルが制し、決定戦へと持ち込まれる展開になった決勝戦。この極限のバトルに勝利したのは、以前から「名古屋では流行している」と公言していた東海勢代表【超兄貴】バージル！

大会後には次回公式全国大会も発表された『UNI』の情勢から、この先も目が離せない！

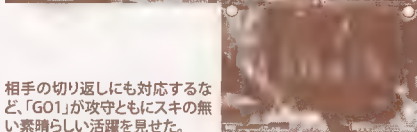
この日、他チームにも数多く居たセト使いの中でも、「バージル」は別格とも言える闘いを見せた。

「バージル」ことkubo氏＆「プロシュート兄貴」ことマジキン氏。東海勢が力を誇示して優勝！

『UNI』選手権トーナメント表

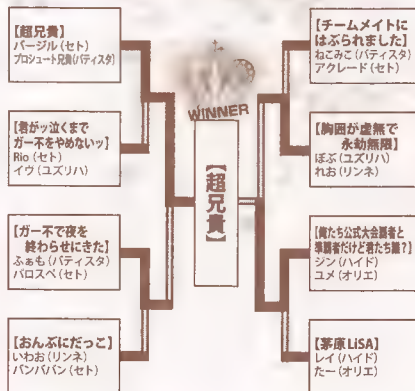
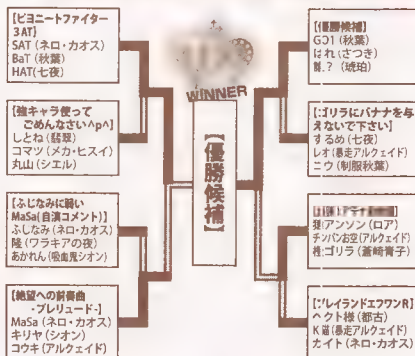
BATTLE その2 ベテラン勢が激突！『MBAACC』

『MBAACC』部門は公式ランキングバトル「ハイドラGP」を勝ち抜いたプレイヤーが一堂に会して開催された。その決勝戦は、「宇宙最強メルブラプレイヤー」と目される「GO1」率いる【優勝候補】と、当日予選を勝ち上がった関東勢チーム【ピヨニートファイター 3AT】の対戦となった。試合は、職人ネロ使い「SAT」が先鋒の「誰？」をいぶし銀の粘り強さで倒しきり、続いて中堅として出てきた「はれ」もキャラ相性差をうまく生かして勝利。しかし最後の砦「GO1」を崩しきれず敗北。中堅の「BaT」、大将の「HAT」を倒し、「GO1」の逆転3タテで幕を閉じた。

「GO1」を筆頭に関東トッププレイヤーの「はれ」、付き添いの「誰？」を擁した文句なしの最強チームだ！

相手の切り返しにも対応するなど、「GO1」が攻守ともにスキの無い素晴らしい活躍を見せた。

『メルブラ』選手権トーナメント表

全国からプレイヤーが来た、観た、闘った！ 優勝おめでとう

エコールソフトウェア代表取締役
プレジデント真鍋より

大会分析 『UNI』のキャラ使用率、トップは？

予選、決勝トーナメントを含めた使用率データをまとめてみた。トップは、やはり……というべきか、テクニカル系キャラの筆頭であるセトという結果に。このうち、決勝トーナメントでは5人が使用。続いて2位はハイド。スタンダードな性能の主人公キャラとあって予選ではトップ（9人）。3位はオリエ。全体からコンボ性能を重視した傾向がうかがえる。

キャラ名	人数	使用率
セト	13人	24.1%
ハイド	11人	20.0%
オリエ	8人	14.8%
リンネ	7人	13.0%
バティスタ	4人	7.4%
カーマイン	3人	5.6%
ユズリハ	3人	5.6%
ゴルドー	2人	3.8%
ワレンシュタイン	2人	3.8%
メルカヴァ	1人	1.9%

虚ろの夜通信

●アルカディアUSTREAMチャンネルで熱戦を配信！：当日はアルカディアのUSTREAMチャンネルで闘いの様子を生配信した。現在でも同チャンネル内で録画映像を観ることができる。ハイレベルのプレイをぜひチェックしてほしい。 URLはこちら→http://www.ustream.tv/channel/arcadiamag

ユニオンバトル徹底指南

BORDER BREAK UNiON

新武器が続々登場し、戦場の進化は止まらない。自分の得意兵装以外の武器もチェックしておき、対策を十分に練っておこう。使わないとしても、知識があるのと無いとでは大きな違いになるぞ。

ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2012年10月11日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：OYZ

新武器&派生武器

新武器は特殊な仕様のものが多く、早めに性能を把握したい。一方、補助装備にはクセの強いものが多い。

フレアグレネード

この武器の特徴は三つある。まず、威力の距離減衰が無いこと。爆発の中心部でも外縁部でも威力は一緒。次に、[illegible]グレネードは防げない。このため、壁を挟んで反対側の敵にも攻撃できるのが強みだ。

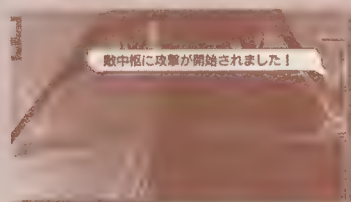
小さい障害物なら、爆発の反[illegible]

◆フレアグレネード系統性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件									
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	効果持続	GP	必要素材						勲章		ユニオンレベル
フレアグレネード	投てき	爆	170	毎秒4,400	1発×4	半径10m	1.8秒	250	銀片	10	ソノチップ	5	メタモチップ	2	-	-	-
フレアグレネードS	投てき	爆	160	毎秒6,000	1発×5	半径9m	1.2秒	350	カロラチップ	1	ハニカム回路	10	高磁性アグミナ	2	ベースガード/銀	10	15

フレアグレネードでコア攻撃

フレアグレネードで、ベース外からコア攻撃するテクニックを紹介。基本的には爆発範囲拡大orⅡのチップの装着を推奨。重要なのが、遠投する距離と投げ込む場所。距離は、ベースと水平な地形の場合でコアから80mの場所。前後10m程度はズレても可能なので、41型強化手榴弾よりも簡単だ。投げ込む場所は、右写真にあるベース上部のスキ間。ここは本来コアと透明な壁で仕切られているが、爆風が障害物を貫通するフレアグレネードなら、ダメージを与えることができるのだ。距離減衰が無いため威力も高い。

チップ 爆発範囲拡大orⅡ推奨

オペレーターのコメントの後ろに見える小窓に投げ込む。

重装砲

放物軌道を描いて撃ち出す曲射砲。撃ち出す弾の軌道と[illegible]が見えるが、高所に撃ち上げや障害物越しに射出する場合には、着弾地点が見えない。そのため、経験とある程度の予測が必要になる。弾は地面や壁に当たると爆発するほか、射[illegible]

◆重装砲系統性能表

アイテム名称	パラメータ						取得条件									
	効果	攻撃属性	重量	威力	発射弾数	チャージ	GP	必要素材						勲章		ユニオンレベル
タウル重装砲	遠距離砲撃	爆	780	7,200	5	40秒	250	鉛板	20	超剛性メタル	1	ソノチップ	3	-	-	-
ヴァーゴ重装砲	遠距離砲撃	爆	860	6,500	9	55秒	350	チタン鋼	15	黄金片	15	ペンタクル回路	5	-	-	-
ドラード重装砲	遠距離砲撃	爆	950	12,000	2	35秒	500	隕鉄塊	20	カロラチップ	2	高磁性アグミナ	1	マルチバスター/銅	10	15

ユニオンバトルに活用

榴弾砲より優れた点として、重装砲はコア攻撃できる点が挙げられる。全国対戦では決めにくいものの、ユニオンバトルで巨大兵器内部に侵入すれば狙える。この場合は総火力のあるタウル重装砲やヴァーゴ重装砲がオススメ。巨大兵器内部の上段から狙えるので、味方に当たらない位置から撃ち出そう。

巨大兵器下部の砲台に届く。こちらはオマケか。

本命は動力部への攻撃。まとまったダメージを与えられる。

ディスクシューター

ディスクシューターは、威力は低いものの継続的にダメージを与えつつ、当たった相手に少しの時間SLOW効果を付与する武器。ただ、[illegible]てる……といった芸当ができるほど長く拘束するわけではない。タックルなど、武器を替えずに出せる攻撃が狙える程度。とはいえ、SLOW効果で攻撃を当てやすくはなる。装弾数は少ないので、弾切れには注意しよう。

ディスクシューターからタックルへとコンボ。はやるか?

◆ディスクシューター系統性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件									
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	移動低下	効果持続	GP	必要素材						勲章		ユニオンレベル
ディスクシューター	単射	実	210	1,500	2発×9	Lv1	2.0秒	250	ニュード素子	10	ニュード群体	5	メタモチップ	1	-	-	-
ディスクシューターR	単射	実	220	800	5発×5	Lv1	1.0秒	350	ニュード融素子	1	カロラチップ	1	ロゼンジ重回路	5	バトルサポート/銅	10	15

指向性地雷

指向性地雷は、敵機を感知すると散弾が飛び出す設置型武器だ。発動時の距離が近いほど与えるダメージは大きい。[illegible]なに接近しても、垂直方向に居ないと発動しない。このため地面に設置するよりも、ブラスト・ランナーと同程度の高さの壁に設置するのが効果的となっている。

[illegible]もアリ。敵から見えない

◆指向性地雷系統性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件								
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	拡散率	GP	必要素材						勲章		ユニオンレベル
46型指向性地雷	投てき	実	180	300×20	1発×4	大	250	チタン鋼	10	超剛性メタル	2	黄金片	5	-	-	-
46型指向性地雷S	投てき	実	190	270×24	1発×5	特大	350	複層重合金属	2	銅片	15	ペンタクル回路	10	防衛章	10	15

指向性地雷の感知範囲

指向性地雷の感知範囲は分かりにくい。SF映画などに出てくる「見えないレーザーセンサー」が、指向性地雷の上面から垂直に30m伸びているとイメージしてほしい。そのセンサーを敵が通過すると発動する、といった具合だ。近接信管ではなく"線"による感知なので、進路上に置くなど工夫が必要だ。

指向性地雷は、こんな感じで通り道に仕掛けるのが基本だ。

LE-ライゲル

LE－ブリッツァーの3段階目。斬撃に加え、タメることで前方にニュード粒子を投射して攻撃できる。

特殊攻撃は範囲が広く、投射＋斬撃の威力は、これまで強襲補助装備の中で最大ダメージだったSW－ティアダウナーを超える。

◆LE-ライゲル性能表

アイテム名称	パラメータ						
	効果	攻撃属性	重量	通常攻撃	特殊攻撃	充填効果	充填時間
LE－ライゲル	近接戦闘	ニュード(近)	580	斬撃Lv2	Lv3	中	2.5秒

38式狙撃銃・鳴神

38式狙撃銃の5段階目。連続して5発の弾を瞬時に発射する。レティクル収束とリロードが非常に遅いため、遠距離狙撃には不向き。逆に、レティクル収束の遅さを利用して中～近距離では、弾がばらけるため散弾銃のような使い方ができる。

◆38式狙撃銃・鳴神性能表

アイテム名称	パラメータ					
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	精密照準
38式狙撃銃・鳴神	一斉発射	実	360	1,700	5発 x 12	4.5倍

マルチシーカー

精密射撃で誘導可能な弾道を放つシーカー系統の4段階目。装弾数が5発×3と多いことが特徴。威力は低いものの、爆発半径が12mとそこそこ広いため当てやすい。実戦では精密射撃にこだわらず、通常射撃でまとめてばら撒くといい。

◆マルチシーカー性能表

アイテム名称	パラメータ						
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	誘導性能
マルチシーカー	単射	爆	490	4,800	5発×3	半径12m	D

自律型弾薬BOX

設置すると、弾薬BOXの周りに小さな円が表示される。この中に入った機体を追尾して自動的に補給する。通常の弾薬BOXより[illegible]はもちろんのこと、壁越しでも円に入れば擦り抜けて補給できる。重さを気にしないなら、自律型を選ぼう。

◆自律型弾薬BOX性能表

アイテム名称	パラメータ			
	効果	攻撃属性	重量	所持数
自律型弾薬BOX	弾薬補給	－	320	3

追加チップ一覧

今回の追加は全部で8種類。特殊機能系には面白いものがそろっているので、試してみる価値ありだ。

被ロックオン方向表示は、自分をロックオンした敵の方向が、照準の周りに表示されるようになる。ロックオン継続中であれば、常にその敵の方向が表示されるという仕組みとなっている。

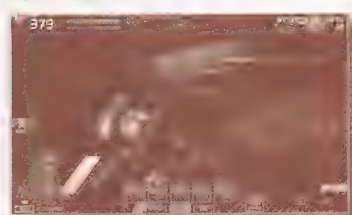
プリサイスショットは、クリティカル時のダメージアップ。[illegible]的に攻撃力アップのチップはあるものの、純粋なダメージアップは、これとニュート属性強化くらい。攻撃面に特化したいのであれば、装着したいチップの一つだ。クリティカル発生率が高い、上級者に人気の[illegible]チップだ。

装甲IIIと各種属性防御は、3段階目とあってコストが高め。属性防御の方がダメージ軽減率は高い。

ロックオン方向表示はこんな感じ。2コスト使用してこの性能だと[illegible]

クリティカルを発生させるには、正確なエイ[illegible]

オススメチップ

支援に強くオススメしたいのが、索敵継続延長チップ。索敵センサーと非常に相性がいい。通常は索敵範囲外に出た敵は3秒で索敵を終了。これが5秒まで延長される。ほかに相性がいいのがロビン偵察機。ロビン偵察機は範囲が広いものの、飛行時間が短いために実質の索敵時間が短い。それを補える。

索敵継続延長チップ。これで防衛がより強固になる。

系統	チップ名	コスト	説明文	能力詳細補足
特殊機能系	被ロックオン方向表示	2	ロックオンされた際、ロックオンした敵の方向が通知される。	
	索敵継続延長	1	索敵効果の継続時間が延長される。	索敵継続時間＋2秒
	プリサイスショット	2	クリティカルヒット時のダメージが上昇する。	クリティカルヒット時のダメージ倍率＋0.1倍
機体強化系	装甲III	3	機体の装甲パラメータが大きく上昇する。	装甲＋3%（全部位）
	対実弾防御III	4	実弾属性攻撃のダメージが大きく軽減される。	14%軽減
	対爆発防御III	4	爆発属性攻撃のダメージが大きく軽減される。	17%軽減
	対ニュード防御III	4	ニュード属性攻撃のダメージが大きく軽減される。	10%軽減
	対近接防御III	4	近接属性攻撃のダメージが大きく軽減される。	17%軽減

定番アセンを紹介 最新アセンブル事情

雷花・燕脚を使った強襲アセンブル

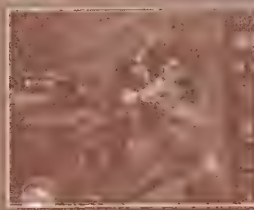
[illegible]アセンブル。マップによっては[illegible]攻撃に行ける。戦闘は、近距離ロックズームIIチップでロックオン時の攻撃[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
STAR-10C	チェインボムV	ロングスピア	ACーディスタンス

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲	性能		
頭部	ロージー R	2.1	780	A+	射撃補正 E	索敵 D+	ロックオン C
胴体	ヘヴィガードIV型	2.0	1,500	A	ブースター A−	SP供給率 D+	エリア移動 E
腕部	シュライクW型	1.0	650	E	反動吸収 E+	リロード A−	武器変更 C+
脚部	雷花・燕	1.0	940	D+	歩行 D−	ダッシュ A−	重量耐性 D+ (4,750)

チップの種類と使用スロット ・しゃがみ(1)・重量耐性(1)・対実弾防御II(2)・近距離ロックズームII(2)

※()内は使用スロット数

爆発範囲拡大の重火アセンブル

主武器、副武器、特別装備の爆発範囲拡大を狙ったアセンブル。副武器をチャージカノンCにしてばらまく数を増やしてもいい。爆発範囲拡大IIの効果は薄いものの、中距離の制圧力が高まる。このときはチップ数の多めなパーツで構成し、高速充填チップを付けよう。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
単式炸薬砲	サワード・コング	インパクトボムS	ネフィリム榴弾砲

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲	性能		
頭部	クーガー NX	1.9	650	B−	射撃補正 B	索敵 D	ロックオン B−
胴体	ヘヴィガードG型	2.0	1,570	A+	ブースター C	SP供給率 C+	エリア移動 E
腕部	セイバー I 型R	1.1	670	E	反動吸収 A-	リロード D	武器変更 B+
脚部	ランドバルクIV型	1.4	1,270	B	歩行 E	ダッシュ C	重量耐性 A (6,350)

チップの種類と使用スロット ・しゃがみ(1)・爆発範囲拡大II(4)・対爆発防御(1)

※()内は使用スロット数

ユニオンバトル徹底攻略

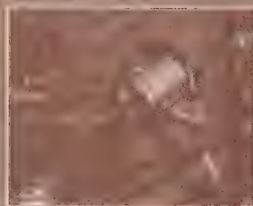
非常に人気の高いユニオンバトル。プレイヤーを相手にする全国対戦と違い、CPUは行動パターンが決まっている。その特徴をつかんで、効率よく撃破しよう。

ユニオンバトル[illegible]のアセンブルで[illegible]!

ユニオンバトルを攻略する上で、必要になる武器の性能は三つ。上空に浮かぶ砲台を攻撃できる武器、プラントを防衛しやすい武器、動力部を攻撃[illegible]武器だ。これらを[illegible]火力の高い武器が理想になる。そうなると、必然的に重火力に乗る時間が多くなるので、それ専用のアセンブルを組むといい。なお、防御はスピードより装甲を重視した方がいいだろう。

プラント奪還戦は、基本的に強襲でプラント制圧をする。ただ、チーム内に1～2機はリペアフィールドを積んだ支援か居ると、ライン押し上げの継続性が出てバランスがいい

巨大兵器迎撃戦からがユニオンバトルの本番。まずは砲台破壊。これを破壊にしくい武器で出撃すると、悲惨なことになる。破壊力のある重火力がオススメだ。

火力重視重火力アセンブル

メインとなるのは、プラズマカノン・ネオ。砲台破壊や動力部攻撃に適している。強化機兵には、インパクトボムSでダウンさせてから当ててもいい。また、[illegible]兵器適正IIが装着されているので、ガン・ターレットが空いていたら迷わず搭乗しよう。回転率抜群だ。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
単式炸薬砲	プラズマカノン・ネオ	インパクトボムS	UADーレモラ

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲
頭部	ロージーR	2.1	780	A+
胴体	ランドバルクIV型	2.3	1,400	B+
腕部	迅牙・真	1.5	890	C+
脚部	ランドバルクIV型	1.4	1,270	B

性能		
射撃補正	索敵	ロックオン
E	D+	C
ブースター	SP供給率	エリア移動
C−	C−	B+
反動吸収	リロード	武器変更
A−	B−	D−
歩行	ダッシュ	重量耐性
E	C	A (6,350)

チップの種類と使用スロット ・しゃがみ(1)・リペアポッド適正II(3)・搭乗兵器適正II(2)・エリア移動(1)

※( )内は使用スロット数

オススメチップ:ガン・ターレットは強力!

これまでユニオンバトルのマップには、ガン・ターレットが複数ある。これを利用しない手は無いので、チップに搭乗兵器適正IIを装着するといい。リロードか早くなり撃ち出す弾の回転率が上がる。特にガン・ターレットRとMは、このチップて回転率か飛躍的に上昇するので効果大。砲台破壊やプラント防衛、どちらでも活躍できる

オススメチップ:補給は素早く

上で紹介したアセンブルは、プラズマカノン・ネオの回転率を上けることで、飛躍的にダメージ効率が上がる。これ以外のアセンブルでも、ほとんどの副武器には弾数に限りがあるので、補給は不可欠となる。複数の味方て一つのリペアポッドを使う場合、待ち時間がもったいない。リペアポッド適正チップて時間を短縮しよう。

STEP 1　巨大兵器の砲台を破壊

ミサイル[illegible]に

厄介な攻撃の一つがミサイル砲台による攻撃。複数のミサイルがプレイヤーを追尾するので、全弾回避するのが難しい。特に、ドローンや強化機兵を相手にしているときに狙われると悲惨だ。このミサイル砲台は巨大兵器の側面に設置されているので、真下からは[illegible]

[illegible]台は、最優先で破壊したい

ガン・ターレット[illegible]

ガン・ターレットは砲台を破壊する際に非常に強力。下表を目安に、どのくらいで届くか把握しよう。プラント[illegible]感をつかむといい。

◆ガン・ターレットの射程距離

種類	射程
ガン・ターレットR	200m
ガン・ターレットM・G	250m

砲台との距離は、ミニマップを[illegible]してもいい。

特殊榴弾砲の広範囲攻撃に注意!

黄色い雷のような爆風攻撃は、非常に範囲が広い。爆風範囲に長くとどまると、一発で撃破されることも。さらにプレイヤーをサーチし、直上から落下するため非常に察知しにくい。一カ所に長く居ると落ちてくる確率が高いので警戒しよう。ガン・ターレット搭乗時やサテライトバンカーを待っている場合は要注意だ。飛来音がしたら、その場から大きく離れるといい。

音が聞こえたらすぐ移動。多少被弾するのはしょうがない。

STEP 2　敵のプラント侵攻を阻止

最初からプラントに[illegible]る必要は無い

プラント侵攻は、タイムカウントが0になった瞬間に自軍or中立にすれば守り切れる。そのため、侵攻の[illegible]の占拠エリアに[illegible]しよう。

◆支援乗り換え時のオススメ武器

主武器	副武器	補助装備	特別装備
ハガードRF	リムペットボムV	自律型弾薬BOX	リペアフィールドor β

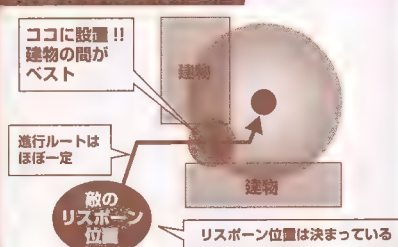
[illegible]0の時[illegible]ていい。味方と[illegible]

リムペットボムＶの設置位置

ニカ所同時侵攻には、サテライトバンカーを使え!

NORMALならまだしも、HARDやVERY HARD時のニカ所同時侵攻は防衛が難しい。そこで、プラント防衛にサテライトバンカーを使うのがオススメ。タイミングは早くても遅くても効果が薄い。タイムカウント残り15秒くらいで設置するといいぞ。

このとき、プラントの中心近くで、かつ敵の進軍ルートに置くのがベスト。ただ、この場合は銃弾や爆発物の飛び交う中に設置することになるため、バリアユニットを持つ重火力が適任だ。ほかの兵装なら、多少妥協して危険地帯を避けてもいい。

危険地帯では、バリアユニットの重火力で設置したい。

STEP 3　巨大兵器内部に侵入したときは?

サテライトバンカーを設置して機能停止した後は、巨大兵器の真下が侵入用のエリアになる。ミニマップを参考に、サテライトバンカーが設置された時点でこの付近に移動しておくといい。侵入が早ければ、それだけ長く動力部を攻撃できる。

[illegible]

味方の[illegible]してはいけない

大軍で味方が巨大兵器内部に侵入すると、どうしても味方同士で射線を遮る形になる。強化機兵や自動砲台を破壊したら、なるべく動かずに動力部を攻撃しよう。特に、重火力ならバリアユニットを解除すると味方の邪魔になりにくいぞ。

バリアユニットは邪魔にな[illegible]が居ないなら解除しよう。

10回目の警報音で脱出

オペレーターの注意喚起があったら、脱出の準備をしよう。ここから床や天井が光って、警報のサイレン音が鳴り続ける。サイレン音の数を数えておき、ちょうど10回目に脱出するといいぞ。それまでは居座って、時間ギリギリまで動力部を攻撃しよう。

[illegible]

STEP 4　ベース防衛

やはりガン・ターレットRが強力

「旧ブロア市街地 ～石路の連合戦～」ならベースの塀の前の両端に1基ずつ。「第3採掘島 ～黄昏の連合戦～」ならベース内部に2基と塀の上に1基ある。

最強はやっぱりR。[illegible]が広く、[illegible]できる。

リムペットボムVで正門を封鎖

正門はCPUの通り道。正門を直進と横穴をよく通過するので、これを防ぐ形でリムペットボムVを設置しよう。正門の斜面から投てきするといい。

正門通過の敵には、リムペットボムVが絶対的な強さを発揮する。

これはNG!!

残り時間がある状態で、門前まで迫った巨大兵器を機能停止させるのはNG。再起動後は砲台が復活するので、砲撃とCPU進軍で厳しくなる。

今度の選挙は、完全せん滅による解党が目標である。生きて一人も国会に返すな！　ザジィはその号令に呼応すべく、動物たちを守るために師走のヘルファイアに磨きをかけるのであった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな

まさ　幼少時に過ごした地方都市へはせ参じたこの夏。あまりにも変わっていないことに愕然としつつも、片倉小十郎を異様に持ち上げていた違和感。

ケソ　いっぱしの戦国武将ならマイカーに乗ってて当然というこの風潮。しかしリアカーすら買えないマイ銀行残高を前に今日も醤油ご飯（本当）。

タキョス　今回は風邪により欠席ール伯爵、いかな荒くれも病原菌に対してはレジストするのは不可能。みんなゲーセンから帰ったらうがい&手洗いだ。

FISH ON：01

プレミアムセットの罠！　情強気取りの放蕩後

Wasting Away.

～前回までのあらすじ～
この秋から刊行形態が変わったファミ通Xbox 360。2012年8月まで同誌の編集長を務めていた松井ムネタツ氏、いわゆるムネさんはゲーメスト時代の30日売り号の副編集長でもあった（当時は15日、30日の月二回刊）。Xbox 360といえばアーケードゲーム移植も多く、ゲセと切っても切り離せない存在である。我々ダップセは解散総選挙を受けて、今こそムネさんにファミ通Xbox時代のおもひでを語ってもらうべく、遠路はるばる松井氏の居城を訪ねた。

月刊ファミ通Xbox 360の編集長を務めた松井ムネタツ氏。現在は各種書籍を制作しておる。企画も随時募集中。

ムネさん　遠路はるばるとかいってるけど、俺の席はアルカディア編集部の隣だよ！

ケソ　いやまあそうなんですけどね。ファミ通DCのころから、ずっとアルカディア編集部の横ですからね。

まさ　一時期はノリック（元ゲーメスト編集者、現ファミ通DS＋Wii副編）やぜんじさんもウロウロしておったし、おいおいここは新声社かと見紛うばかりであったな。

ケソ　今日はファミ通Xbox 360について語ってもらおうとも思いましたが、実は現在の猛者のサブタイトルは「雪の魔王編」なんですけど。

ムネさん　それって元ネタは『は～りぃふぉっくす』じゃない。何か猛者と関係あるの？

まさ　あ、ねう（白目）。

ケソ　ムネさんといったら元『テクノポリス』（徳間書店から出てたパソコン誌ダヨ！）出身でもありますからな。一応教えておこうかと。

まさ　ついでにその時代のことも、聞いておこうじゃ、あ、ねえかあ。

ムネさん　そうだね……実はテクノポリスって、もともとはパソコン誌じゃなかったんだよ。

ケソ　うっそ（SHO様風）。

ムネさん　当初は少年向け科学雑誌、って感じで始まったんだけど、2号目にやったパソコン特集……、当時の言葉でいえばマイコン特集かな。その特集がすごく受けたので、じゃあこの路線でいこう、ということになったんだよ。

ケソ　ナールM。

ムネさん　そういや、テクノポリスのころから、原稿はデジタル入稿だったなあ。8インチのフロッピーディスクで入稿してた記憶があるよ。

まさ　メスティは廃刊間際まで手書き勢が多数を占め、数々の誤植を生み出し続けてきたというのに、何たる高度な先進文明よ。

ムネさん　画面撮影とかもさ、当時（80～90年台）はカメラで直接画面を撮っていたじゃない。

ケソ　ああ、そうっすね。筐体のモニタ前に暗幕を張って、簡易暗室の中にライターと編集者がこもって撮影していましたね。

ムネさん　でもテクノポリスは、モニタの画像を撮影室に転送するシステムを組んでいてね。画面撮影が楽だったんだ。

ケソ　80年代でそのシステムはすごいっぺれ～。いろいろ先進的なことをやってたんですね。

FISH ON：02

怪奇！　いつの間にか消えていた血闘援（ドン！）

Round trip.

ムネさん　それからしばらく間があって、新声社にお世話になるんだけど……最初、ゲーメストに入ったとき、ライターの言葉が全然分からなかったことを覚えてるよ。

ケソ　それはマセルが尿意を覚えたときに「ニョタる」＝「排尿を試みてくる」というような、特殊な言語体系ゆえでしょうか。

まさ　フェフェフェ。いうほど特殊じゃないさね。

ムネさん　そんな猛者用語は論外だけど、ライターが攻略のときに使っていた用語が専門的で、ぜんぜん聞き取れなかったんだよ。今でこそ「めくり」とか「当て身」とか一般的になってるけどさ、編集部に入ったときは「？」の連続だったよ。

まさ　確かにシューティングの安全地帯を指す「玉置」、『グラIII』のビッグコアMk-IIIを前後に動いて回避する「ううままうままうううまううままう」など、通常は理解不能でアロワナ。

ムネさん　一応、普通の人よりはゲームをやっていて、それなりに用語は知ってたつもりなんだけど、本当に謎の会話をしていたなー。あと、当時は編集者の机の島と、ライターの机の島が別れていたじゃない。で、ライター席の周囲は何か雰囲気が独特で、近寄りがたかったのは覚えているよ（笑）。

まさ　ゲームをしながら「ウェーイ！ウェーイ！」と奇声を上げたり、朝まで平行線の議論を戦わせるライターが居たりと、当時の内神田でも最強のカオスゾーンだったことは間違い無いさね。

ケソ　ゲーメストには94年辺りから6年くらい居たんでしたっけ？

ムネさん　新声社はゲーメストが廃刊になる少し前に辞めて、それからファミ通DC（ドリームキャスト）に行くことになるんだけど……辞めてから半年くらいは、本当に何もしてなかったよ。ずっとスカパーでプロレス見てた（笑）。

ケソ　メストがつぶれて我らが顔面ブルーレイであったとき、ムネさんは名勝負数え歌を満喫していたという寸法ですね。

ムネさん　んで、そろそろ何かしなきゃなあと思って、たまたまファミ通DCを見たら、元・徳間書店の知り合いが編集部に多く居て。「あれ？ここなら履歴書出せば受かるんじゃないか？」と思って、履歴書を送ったんだ。そうしたら、「いつから来られる？」という電話が来たんだ（笑）。

まさ　たまらないスピード感さね。

ムネさん　そこに偶然ノリックも合流してね。ゲーメストと同じように、また一緒にやることになったんだ。

ケソ　ゲーメストの正統後継機がアルカディアだとすると、ファミ通DC～Xbox 360は派生機という感じですよね。アルカディアがガンダムMk-IIならファミ通Xboxがリック＝ディアス、みたいな。

「Inside Xbox」や「ミッドナイトライブ」といった動画配信番組でおなじみの方も居るのでは!?

松井ムネタツ編集長に聞く ファミ通Xbox 360 10大ニュース

ファミ通Xbox 360を彩ったニュースの数々を見よ！ 順位に特別な意味は無い。

順位	内容	コメント
1位	RPGラッシュで大盛り上がり	2008年に発表された『テイルズ オブ ヴェスペリア』をはじめとする、RPGラッシュのときが一番盛り上がったらしいZO。もちろん『FableII』もお忘れなく。
2位	アメリカの食べ物は巨大	アメリカはロスで開催されているゲーム展示会「E3」にムネさんは毎年参加。現地で食べるハンバーガーはとてつもなくデカキャラだったという。
3位	手作りのinside xbox	Xbox 360の情報を伝える動画番組「inside xbox」には、ムネさんも週イチ～月イチで出演していた。マイクロソフトとの手作り感が好評。
4位	シュタインズゲート好評	『カオスヘッド』からスタートした5pb.発売の科学アドベンチャーシリーズの第二弾、『シュタインズ・ゲート』がジワ売れで大ヒット。公式資料集は10刷を数える好評っぷり。
5位	シューティング座談会開催	アーケードゲームのシューティングタイトルの移植を始めとして、シューティングには定評があったXbox 360。猛者でも『ライデンファイターズ エイシズ』を紹介。
6位	アイマスブーム	2007年に発売された『アイドルマスター』が大好評。動画サイトなどで口コミ人気が広がる。アルカディア時代から引き続き、記事はトリスターが担当。
7位	ケイブタイトル好評	Xbox 360オンリータイトルとして、ケイブシューティングタイトルは存在感を発揮。開発者インタビューも多かったので、アルカデ読者も読んだ人が多いのではないカナー？
8位	キネクト発売	非接触型デバイスとして話題を呼んだ「キネクト」。ゲームだけでなく、医療分野の応用も期待されているのだゾ。
9位	ファミ通Xboxが通巻100号達成	2010年の6月に発売された8月号にて、ファミ通Xboxになってから通巻100号を達成した。いけるやん！
10位	DOAシリーズ人気	Xbox時代から引き続き、格闘やバレーなどでシリーズ人気を博した。いつの日かアーケードに戻ってくる日は来るのでしょうか。
11位	シェンムー待望論	昔ムネさんは「『シェンムー 3』がゲームで出ない場合には小説で出すかも」という開発者側のコメントを耳にしており、まだ小説が出てないということは続編の可能性もあり得る!!

FISH ON：03

惑星直列！ 戦慄のシンタックスエラー

ORANGE SUNSHINE.

ケソ　で、ようやく本題のファミ通Xboxに到達するわけですが。

まさ　Xbox 360にはアーケード移植作が多くて、アケゲーマーに親和性が高いハードだと思うがどうか。

ムネさん　そうだね。ケイブやグレフなどはアーケードタイトルを積極的に移植していたし、移植完成度も高かったよね。

ケソ　ケイブのインタビューとか、アルカディアじゃなくてファミ通Xbox 360の方に載ってることが多かったっすからねえ。

ムネさん　ああ、ケイブさんは特にいろいろと協力してくれたんだよね。表紙にも結構な回数登場してもらっているし。2010年に本誌企画でやったシューティング座談会は豪華だったなあ。あのときは『オトメディウス』とかもXbox 360オンリータイトルで発売されてて、本当にシューティングに勢いがあったよ。

まさ　トリステルでもXbox 360版『ライデンファイターズ エイシズ』が大ブームだったのう。

ムネさん　でも、一番盛り上がったのは、2008年夏から2009年春にかけてのRPGラッシュのときかな。『テイルズ オブ ヴェスペリア』や『スターオーシャン4』、『ラストレムナント』や『インフィニットディスカバリー』などなど、そうそうたるタイトルがそろっていたからね。

まさ　あと『Fable II』さね。

ムネさん　『Feble』といえば、初代からダップセが担当してたんだよね？

ケソ　自由度の高いゲームだったんで、善と悪、二つのルートのリプレイ記事をヒソカに連載してましたな。善の英雄がプセルス＝マタギアン家で、悪の英雄がピッペレーヌ一族。

まさ　ずうずうしくも初代『Fable』時代から生き残っているさなあ。

ケソ　そういや、ファミ通Xbox 360の表紙って、血沸き肉踊るハッスルマッチョな硬派系と、ギャルゲー系のキラキラした表紙が混在していたと思うのですが、どっちの方がウケがよかったんスかね？

ムネさん　僕は美少女表紙もよかったと思うんだけど、読者の方からは「ちょっと買いにくい」というアンケートはがきが来てたよ。ああ、そんなもんなのかー、と。

ケソ　『アイマス』や『ドリクラ』とか、ギャル度が高いページはほとんどトリスターが担当していたような気が。

まさ　ケイブシューティングはすべからく我が担当していたさね。

ムネさん　依存度高いね（笑）。格闘ゲームの攻略や紹介記事も、ケンちゃん、よるよるといったアルカディアでも書いてるライターが多かったから、二誌の関係は本当に近かったんじゃないかな。

FISH ON：04

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

まさ　というわけで、急ぎ足でファミ通Xbox 360の歴史を振り返ってきたわけですが……。

ムネさん　それ以外の話題が大半だった気もするけどね（笑）。

けそ　また次のXbox後継機が出たら、華々しく月刊化してくれるんですかね。「帰って……きたぜ！」の一文とともに。

ムネさん　マイクロソフトの次世代機は出てほしいけどねえ。

まさ　それではケソや、インタビウも終わったところで、神田の東京電機大学前にある龍岡でも攻めてみるかね君。昨日、『孤独のグルメ2』を見ていたら異様に行きたくなってな。久々にニラタマラーメンなど、ふたつみつなどかっ食らうでえ～。

ケソ　そそそそれイイ（目を見開きつつうつろな表情で）！

まさ　ならばデッ発さね！

～しかし彼らは知らなかった……。龍岡が20日間の長期休業に入っている、ということを～

（つづく）

ランTMC編集便り

ムネタツ豆知識： 今回協力してもらったムネさんは、メスト末期に「酒グセが悪い」、「当時発表された『鉄拳3』のオヤジ化＆ヒゲ面ポールに似ている」ことから、一部のライターから「酒乱ポール」というありがたくないアダ名を（こっそり）付けられていた（笑）。あ、あと猛者15周年の表で、開始年月を一年間違えるという、いかにも猛者っぺえ誤植。しかもチェック原稿を読んだGON氏が見付けたという（笑）。皆さんゴメンナサイ!!

猛者っ子通信

[illegible]

◎あて先

〒02[illegible]

[illegible]

もしくは電子メールにて

afro2009@arcadiamagazine.com

アーケードサウンド調音団

聞き手：編集部（小島賢治）Text：げっつ☆先生

PROFILE

ZUNTATAメンバー紹介　石川勝久（左）[illegible]リーズなど。

アーケードゲームサウンドについての情報をお届けしている当コーナー。今月は生誕25周年を迎えたタイトーサウンドチームのZUNTATAにお話をうかがった。過去、現在、そして未来へとつながりつづける、彼らにとってのゲームサウンドとは。

音魂の源泉！

Vol.12

祝!　ユニット誕生25周年 ZUNTATA インタビュー ～現在・過去・そして未来～

What's about "ZUNTATA"?

1987年、名作タイトル『ダライアス』のアルバム発売を機に命名された、タイトーサウンドチームの総称。ライブ活動での人気も高い。石川氏のお話によると、「ZUNTATAはバンドでもユニットでもなく、どちらかというと“タイトーサウンドのブランド名”といった感じに近いのかなと僕は思っています。現在のメンバーは僕たち三人ということになってはいますが、今後音楽の幅を広げていくことで一緒に組むような方が現れればその方もZUNTATAとなりますし、プロジェクトのようなものですね」とのこと。

ZUNTATA 25周年 アニバーサリーアルバム登場！

――「COZMO ～ ZUNTATA 25th Anniversary ～」発売のいきさつを教えてください。

石川　ZUNTATAというブランドネームが付いてから25年が経過したわけですが、これまでも10周年や20周年といった区切りがあったとは思うんです。ですが、実は一度もアニバーサリーアルバムを作ったことがありませんでした。では、なぜ25周年という区切りでアルバムを出すことになったか？　それは“今”のタイトーとして『グルーヴコースター』や『ダライアスバースト』といった人気のあるタイトルが出てきたことで、新しいファン層が生まれてきたという背景があるからなんです。それであれば、ただ振り返るだけではなく、今があって、さらに25年間という流れを感じることができるアニバーサリーアルバムが、このタイミングならば作れるのではないかと考えたんです。

――このアルバムのお話を聞いたとき、土屋さんと小塩さんはどう思われました？

土屋　面白いな、と思いましたよ。特に僕自身は、これまでZUNTATAの先輩方と一緒にお仕事をする機会が無かったものですから、どのような曲を書かれるのかということも知らなかったんですよ。そういった意味で、すごく楽しみでした。

小塩　今回のアルバムでは企画段階から石川と相談をしながらやらせていただいたのですが、これまでは先輩方の過去楽曲がまとまったものがあまり無かったんですね。ZUNTATAの歴史を語る一枚があったら面白いのかな、と考えました。そしてさらに二枚組の一枚を書き下ろし曲にしたというのがポイントで、単純に過去の曲だけを収録したものにしなかったのは、参加した全員の“今”の楽曲を聴いていただきたかったからですね。

――書き下ろし曲を収録した「FUTURE DISC」のテーマが“COZMO”ですが……。

石川　端的に言うと、できるだけ絞ったテーマにはしたくなかったんですね。イメージが統一されてしまうことは避けたかったんですよ。となると、何か漠然としていて、クリエイターによってどのようにも捕らえることができるテーマ。さらに、ZUNTATAの25周年を表現できるものがないかと探したときに、“宇宙”という題材が浮かびました。ゲームでも取り上げられることが多く、ゲームミュージックのクリエイターにとってはイメージを発展させやすい。また宇宙は膨張をし続けているということから、これから先へと広がっていく意味も込めました。

――作る立場からは、このテーマはいかがでした？

小塩　コンポーザーとしては「とりあえずオリジナル曲を作ってくれ」と言われるのが、何を作ればいいのか分からないから最も困るものなのですよ。かといって狭いテーマだと個性も出しづらくなる。だから、バランスの取れたキーワードだと思いました。

土屋　“宇宙”というテーマ自体は、よく分からない得体の知れない物といったイメージがあって面白いですよね。僕はそういった“よく分からない物”が好きなんですよ（笑）。興味深いテーマですよね。

――なぜ、宇宙を表すキーワードとして、造語の“COZMO”という言葉を選んだのでしょう。

石川　“COZMO”というのはもともと、我々の先輩に当たる小倉さん（小倉久佳氏、通称OGR）に教えていただいた初代『ダライアス』の開発コードネームなんですよ。今回の企画で一番最初にお話をさせていただいたのが小倉さんだったのですが、その時点でのプロジェクトタイトルは“UNIVERSE”だったんです。すると小倉さんの方から開発コードネームのお話と共に「“COZMO”という名称はどうだろう」という提案をいただきました。ZUNTATAという名前も『ダライアス』のアルバムをきっかけに誕生しましたので、それはちょうどいいと。また、COSMOではなく“Z”になっているのも「んっ？」と引っかかる語感がZUNTATAらしいですよね（笑）。

現在から未来へ あふれる熱量の“FUTURE　DISC”

――参加コンポーザー12名、それぞれの“COZMO”を表現した「FUTURE DISC」ですが、ディレクターとしては大変だったのでは？

石川　今回の企画は各コンポーザーさんのところへ小塩と二人で説明にうかがったのですが、実は大変だったのはそこまで。意図のご説明やこちら側の熱意をお伝えしたのですが、お引き受けいただいてから曲が上がってくるまでは、こちらは一人のリスナーのつもりで楽しみにしていました。ただ、上がってきた作品の曲順と曲間には悩みましたね。どれを最初に持ってきて、だれの後に持ってきて、曲間は2秒がいいのか2.5秒がいいのか……。すごく悩みました。

――上がってきた先輩諸氏の楽曲を実際に聴いて、いかがでしたか？

土屋　今回のアルバムをきっかけに改めて再認識したことがあります。そもそも音楽の中でボーカルの入っていないインストゥルメンタルというものは、一般的にはあまり聴かれていないものだと思うんですよ。先輩方のお話や出てくる音楽性などを聴いて思ったのが、やっぱりゲームの音楽のコンポーザーという人はマニアックだなということ。音の作り方だとか発想だとかもそうだとは思うのですが、趣味趣向自体がマニアック。メジャー感のあるものを選ばないというか。そういったマニアック

な面白さをすごく感じましたね。

小塩　僕は先に上がってきた先輩方の曲をあえて聴かずに作業を進めて、自分の曲が完成してから全部聴いたんですけれど、とりあえず安心したのがジャンルが被っていなかったことでした。これがすごく心配で、コンポーザーとしてはファンに受ける曲や聴きやすい曲というものを作ってしまいがちで、そうするとジャンルが似通ってきてしまうものなのですが、今回すごいと思ったのが皆さんが全くそれを超越されているというか（笑）、しっかりと個性を出されているんですよ。まだ曲順も曲名も無い、仮のファイル名となっている状態で曲を聴かせていただいたのですが、それでもだれの作った曲かが分かるんです。そこへ自分も入れたというのが、とてもうれしかったですね。

石川　ZUNTATAの元メンバーも現メンバーも、みんな全力で一曲に賭けてやっているので、一つのアルバムを聴いているだけなのにすごく疲れるんですよ（笑）。特に、僕と土屋はマスタリングを担当していたのですが……疲れたよね。

土屋　疲れましたね（笑）。

石川　この「FUTURE DISC」だけでも気合が入り過ぎていて疲れる上に、それが今回は（初回特典ディスク含めて）四枚もある（笑）。

小塩　何かをしながら聴くといった「ながら聴き」ができないですよね。

過去が紡ぎ出した世界線 集大成ではない"LEGEND DISC"

――一方「LEGEND DISC」の方では、皆さんが過去に作られた楽曲の中から、ご自身の手によって選定された楽曲が収録されています。

石川　この「LEGEND DISC」は、集大成と呼べるものではありません。集大成とするのであれば、1987年から2012年までのものを均等に割って、その時代を彩ったものを並べていくことが必要だと思うんです。ですが、今回の収録曲にはすごく偏りがあって、結局こちらのディスクにもコンポーザーのこだわりがあふれているんですよ。入っている曲はどれも非常にマニアックでマイナーな曲が多くて、多くの人が聴きたいと思うようなメジャーな曲はそんなに入っていない（笑）。ですが、そういった楽曲は、現在は例えばティームエンタテインメントさんの『レトロゲームミュージックコレクション』シリーズで手に入りますし、今回収録されているようなマニアックな楽曲の使われているゲームのサウンドトラックもiTunesで配信されているので、これをきっかけにファンの方自身が自由に開拓していただければ楽しいのではないかと思っています。

――ここでも過去から未来へつながる、面白い試みをされているのですね。

石川　ビジネスとして考えたら、メジャーな楽曲をそろえたベスト盤のようなものにした方がよかったのでしょう（笑）。でも、そこで終わりということにはしたくなかったんです。

25年間の歴史 変わるもの、変わらないもの

――今現在、ZUNTATAの一員である皆さんがそれぞれ、ZUNTATAというチームのイメージをお持ちかと思います。率直なイメージをお聞かせいただけないでしょうか。

土屋　ファンの皆様が何をZUNTATAに求めているかというと、先鋭さと意外性という気がしてならないんですよ。「こんなことをやってくるのか！」と。それはどこから始まったのかというと、結局先輩方が"自由"だったからだと思うんですよね。ですので、ZUNTATAのイメージは"自由"ですし、僕自身もそうでありたいと思っています。

小塩　10年ほど前にZUNTATAに参加したとき、伝統やルールのようなものが多々あるのかと思っていたらそうでもなくて（笑）。やはり"自由"というのもあるのですが、それと同時に「攻めてるなあ」とも感じました。例えば社内のサウンドチームの強みとして、ディレクターから言われた音だけではなく、こちらから提案をすることもできるんです。当時まだZUNTATAにいらっしゃった小倉さんが、とにかく攻めていくんですよね。そういった"攻める姿勢"が、ZUNTATAらしさなのかなと思っています。

石川　ZUNTATAというブランドができたのが1987年で、僕が入社したのが1990年。なので、実際に外からZUNTATAのイメージを感じることができたのはたった3年しかなかったんですよ。22年間も中の人だったりすると、もうイメージも何もないですよ。僕の社会人人生は、ほとんどがZUNTATAですから。人生の半分以上ZUNTATAに居ることに。そう考えると、すごいですね（笑）。

一同　（笑）

小塩　石川さんにとってのZUNTATAは「人生」？

石川　いや、本当にそうだよね（笑）。でも、イメージとなると……、何でもできる、やらせてもらえる場所でしょうか。僕は効果音を主に担当しているのですが、その割にはこういったインタビューの場で偉そうな口をきいたりですとか（笑）、ライブでの演奏や、USTREAMの生放送で司会をしたりといったことをやらせていただいているわけですよ。その気さえあれば、いろいろな可能性がある、自分を発展させる場ですよね。普通の会社では、そうそうないことだと思いますよ。

――この25年、ゲームやハードが大きく進化しました。その間、ゲームサウンドの「変わったこと」、「変わらないこと」があるとすれば？

土屋　決定的に変わったと思う部分はコンポーザーのメンタルな部分だと思います。物を作るときは、メンタル面では実は不自由な環境の方が簡単。制限があるということで一定のところまで作れば終わることができるのですが、それが無くなってしまうとどこまでも作り込むことが可能。逆説的なことなのですが、制限があった方が自由に動けて、制限が無い方が動きにくくなる。昔は制限だらけで不自由だったのですが、精神的には圧倒的に自由だったはずですよね。不自由と自由が逆転しているような感じがします。そこをどうにか、昔のように自由さを取り戻したゲーム音楽を作っていきたいですよね。

石川　僕はそういったハードの発展を、FM音源から現在のストリームサウンドまでリアルタイムで見てきましたが、時間の使い方が圧倒的に変化していますよね。制約が多かったころは、音楽とは関係ない技術的な知識がたくさん必要で費やされる時間が多かった。そこに時間を費やさないと1ランク上のものがどうしても作れなかったんです。作曲の技術に加え、ハードの知識やノウハウがあって、ようやくゲームサウンドが生まれていたんです。今は、いかに良い音を作り出すかという点にのみに費やせるようになった。トータルの時間は大して変わらないのでしょうけれど、その割り振りはまったく違ったものだと思います。"プレイヤーの心を動かすサウンド"というアウトプットは変わっていないのに、作り手としての配分が変わっている。ということは要するに、出口が"変わっていない点"ということなんですよね。良いものを作り出そうという、そういった意識は昔も今も変わっていない。結局、出来上がってくるものの熱量は同じなんだと思います。

――なるほど。表現の形は変われどもコンポーザーが、ゲームのサウンドに込める「熱」は今も昔も不変、ということですね。今日はありがとうございました！

Information

「軌跡」と「現在」を集めた2枚組！

COZMO ～ZUNTATA 25th Anniversary～

生誕25周年を記念し、2枚組のCDからなるZUNTATA初のアニバーサリーアルバムが登場。「FUTURE DISC」には、テーマ"COZMO"に沿った、歴代メンバーによる書き下ろし楽曲を収録。今なお進化を続けるZUNTATAの、等身大の「現在」を感じ取れる1枚だ。各コンポーザーならではのバラエティに富んだ楽曲が、耳から全身へと訴えかけてくるような躍動感をあふれさせている。対してもう1枚の「LEGEND DISC」には、参加コンポーザーたち自身の選定による楽曲を収録。こだわり抜かれた選曲によって、ファンをも唸らせるここでしか聴けないベスト盤を実現させた。さらに初回限定版には、ZUNTATAの秘蔵楽曲と、USTREAM番組「ZUNTATA NIGHT」よりゲストを交えたトークが収録された、2枚の特典ディスクが同梱されている。この機会は逃せない！

■参加メンバー（順不同）
BETTA FLASH、小塩広和（ZUNTATA）、相澤静夫（SOUNDWAVE）、Splatter.A、SHU、古川典裕／なかやまらいでん、渡部恭久／Yack.、櫻井浩司、Dr. Haggy、瓜田幸治、Yasko、土屋昇平（ZUNTATA）、小倉久佳音画制作所

「COZMO ～ ZUNTATA 25th Anniversary ～」／発売中　価格：初回限定版（CD4枚組）5,040円（税込）、通常版（CD2枚組）3,990円（税込）／企画・制作：株式会社タイトー ZUNTATA ／販売：ソニー・ミュージックディストリビューション

［新譜情報］　90年代初期にタイトーがリリースした伝説の作品『ガンフロンティア』、『メタルブラック』、『ダイノレックス』のサウンドトラックがスーパースィープより12月21日に発売される。ゲームサウンドはすべて新規収録・リマスタリングの音源。CD×3枚（初回特典としてスーパープレイなどを収録したDVDもあり）。【商品DATA】●タイトル：『GUN FRONTIER ／ METAL BLACK ／ DINO REX』 Sound Tracks for Digital Generation ／●品番：SRIN-1101 ／●定価：3,780円（税込）。

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2012年10月21日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
UNDER NIGHT IN-BIRTH	オリエ	637,192,700	みゆき様	ALL Ver.1.01	個人申請 フォルム武蔵境（東京）
	パティスタ	566,825,000	みゆき様	ALL Ver.1.01	個人申請 フォルム武蔵境（東京）
	リンネ	682,507,000	みゆき様	ALL Ver.1.01	個人申請 フォルム武蔵境（東京）
	ワレンシュタイン	414,911,400	初回限定	ALL Ver1.01	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～	コンバットジール	1,002,803	えろす☆さま	POWER UP⇒SF⇒BOSS 連なし	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24（群馬）
	シューティング技能検定	593,150	えす☆さま	連無し（アナログ41.8連）	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24（群馬）
	ペンゴ!	131,950	【853】RAK @巡一派	ALL	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive	オービル	1,137,210	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ガーネット	1,314,920	不器用な人	ALL グリードあり	個人申請 セガアリーナ浜大津（滋賀）
	グリード	1,074,830	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ゼン	1,224,570	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	タイフォン	1,186,600	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	バズウ	1,100,340	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
	ボイド	1,216,600	もちべ	ALL	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
トラブル★ウィッチーズAC for NESiCAxLive	ゲロゲロ・アクア	142,320,490	れっさ～	ALLクリア 残2 金75.6万	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ゲロゲロ・コノン	138,077,060	れっさ～	ALLクリア 残0 金71.5万	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ゲロゲロ・シエス	154,802,060	れっさ～	ALLクリア 残2 金88万	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ゲロゲロ・シンフィ	148,262,910	れっさ～	ALLクリア 残1 金78.5万	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ゲロゲロ・プリル	139,794,480	れっさ～	ALLクリア 残1 金70.7万	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ゲロゲロ・ユーキ	139,667,710	れっさ～	ALLクリア 残1 金64万	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ゲロゲロ・ラーヤー	134,428,460	れっさ～	ALLクリア 残0 金49万	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	ゲロゲロ・ルイ	144,490,170	れっさ～	ALLクリア 残2 金82.8万	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
怒首領蜂最大往生	タイプA・レーザー・陽蜂	543,253,213,234	ステッガーおめでとうございます	ALL-陽 残2 B0 オートボムON	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	タイプB・レーザー・陽蜂	1,146,122,831,211	KMB（ゲーセンラブ難民）	ALL-陽 残2 B2 オートボムON	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	タイプB・エキスパート・陽蜂	2,455,466,404,054	ユセミ@たい焼きみそ汁	ALL-陽 オートボムON	個人申請 東京レジャーランド小岩店（東京）
	タイプC・ショット・陽蜂	26,092,239,212	LIN	ALL-陽 残0 ボム3	個人申請 アミパラ岡山店（岡山）
	タイプC・レーザー・陰蜂	123,818,175,785	KMB（ゲーセンラブ難民）	5-陰 オートボムON	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	タイプC・レーザー・陽蜂	1,210,212,877,727	KMB（ゲーセンラブ難民）	ALL-陽 残2 B2 オートボムON	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ダークアウェイク	ELIMINATION	1,197,100	AAZ	ALL	えの木（高知）
新作					
ダライアスバースト アナザークロニクルEX	アサルト Wゾーン	255,263,600	KENO	ALL O-S-W	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	アサルト Xゾーン	301,308,050	KENO	ALL O-S-X	個人申請 ROUND1スタジアム福島店（福島）
	オリジン Lゾーン	184,388,600	AFO	ALL CGLルート ノーミス	個人申請 ROUND1京都河原町店（京都）
	ジェネシス Xゾーン	309,525,000	地獄龍-H.S	ALL	つるまき（栃木）
	セカンド Jゾーン	209,323,300	A.BOY	ALL	個人申請 ニューヒカリ（大阪）
	セカンド Yゾーン	142,632,220	T³-CYR-ATS さようなら41	ALL QUY	GAME 41（北海道）
	セカンド Zゾーン	211,013,850	T³-CYR-ATS ありがとう41	ALL QUZ	GAME 41（北海道）
	ネクスト Hゾーン	185,759,300	KU @ AKIBA	ALL A-D-H ノーミス	個人申請 Hey（東京）
	ネクスト Iゾーン	166,285,700	KU @ AKIBA	ALL A-D-I ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	ネクスト Zゾーン	278,317,050	JMB（ひ）	ALL オトシゴメット64倍	つるまき（栃木）
	フォーミュラ Xゾーン	270,154,600	SG。	ALL PSX ノーミス	個人申請 ゲームパニック甲府（山梨）
	レジェンド Hゾーン	184,791,900	YUN @	ALL ADH グソク2回転	個人申請 タイトーステーション旭サンモール店（千葉）
	レジェンド Iゾーン	165,337,200	TKY	ALL A→D→I ノーミス	個人申請 ナムコワンダータワー京都店（京都）
	レジェンド Wゾーン	239,556,200	CAT @ OOD（大出ねこ）	ALL P-S-W ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	レジェンド Xゾーン	260,392,650	CAT @ OOD（大出ねこ）	ALL P-S-X ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド（東京）
	レジェンド Yゾーン	196,369,400	ぴじょん	ALL	つるまき（栃木）
	外伝 Zゾーン	266,863,150	T³-TBC ありがとうゲーム41	ALL QUZ	GAME 41（北海道）
デススマイルズ メガブラックレーベル	フォレット	11,363,489,591	SPE	ALL 同付	Game in えびせん（東京）
ブレイブルー コンティニュアム・シフトII Ver1.1	アーケードモード	9,101,451,313,200	持辺高氏	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ Ver.1.02		3,724,200	持辺高氏	ALL アーケードモード エリザベス	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
まもるクンは呪われてしまった!	ふるる	906,613,640	G.M.C..Z.	ALL	個人申請 アミューズメントパーク ステップ（山口）
レイジングストーム		4,408,310	TOE	ALL 1P側 クリアタイム12'25"04	個人申請 楽市楽座イオンモール八幡東店（福岡）
星霜鋼機ストラニア	ストラニア・NORMAL	15,944,630	レベル固定の腕輪は壊れてしまった!	ALL ノーミス	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店（大阪）
鉄拳 アンリミテッド		3'14"88	萌えるそうかパワー	ALL ソロ リリ	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプB・ストロング 通常2周	874,909,408,021	t2	2周ALL 1周5012億	Game in えびせん（東京）
	タイプB・ボム 通常2周	705,319,736,247	OAM-屠死郎	ALL	GAME 41（北海道）
仁義ストーム THE ARCADE		1'36"03	あーけどAAZ	ALL 荒志使用 連付 ラス前1分12秒	えの木（高知）
レトロ					
E.D.F		2,525,000	KTL-12k	ALL	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
オーダイン	クリスタル	778,500	TEN	ALL 連付 スコア1367010点	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
作戦名ラグナロク	連無し	7,323,400	ちーまる氏に感謝!!CLAW-やまもそ	ALL 残×0 4ホスてミス	個人申請 NOVAステーション（愛知）
	連付	8,353,000	ツィ～まる。@ROBOCOP氏に感謝	ALL シンクロ連付 残0	個人申請 スペース1（福岡）
コズモギャング・ザ・ビデオ		27,005,010	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
ステッガー 1		9,007,800	ほむB	ALL オリバー（韓国）連付	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ストリートスマート		10,157,600	SGP-三代目Y.Y.Y	ALL 2P側 残:0 連なし	デイトナIII（埼玉）
ストリートファイター EX2PLUS	ガルダ	2,802,200	SSC-VAP	ALL 連同付 ガルダ 負け有 爪×16	Game in えびせん（東京）
ストリートファイター ZERO2	さくら	3,645,100	SSC-VAP	ALL 連同付 P×1落ち	Game in えびせん（東京）
デイトナUSA2 パワーエディション	初級	2'11"830	♪鏡音リン♪@夕焼け少女	ビギナーコース8周 HARD車:レースモード	個人申請 クラブセガ秋葉原新館（東京）
テトリス ～KIWAMEMICHI～	ラインブレイク	10,633,511	「テト鬼」コーリャン	37面 Lv.1387 ボタン配置変え有	Game in えびせん（東京）
バトルガレッガ	ガイン	20,749,630	T³-神猫	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
	グラスホッパー	15,778,030	DBS @チャンスを待って17年目	ALL 連付	グッデイ21（東京）

次回集計

●次回の集計（アルカディア152号）は2012年12月16日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は12月19日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
バルキューブ		6,461,040	基本は上でhamami	99面+α	Game in えびせん（東京）
ブレイジングトルネード		588,100	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付 ホウ・ユイロン シングルモード	グッデイ21（東京）
プレヒストリックアイル2原始島		95,625,500	イマサラT.O	ALL ノーダメージ 前方集中機体 連付	個人申請 NOVAステーション（愛知）
ブロックアウト	スコア	562,323	SAL	スコア R114 1playで全部門更新	Game in えびせん（東京）
	面数	R,114	SAL	面数 R114 20面スタート F1217 C 16650	Game in えびせん（東京）
ホムラ		2,556,852,000	YOH	ALL 連付	グッデイ21（東京）
ミスタードリラーグレート	エジプト	2,229,550	GFA2-ISO @カードが弱いは言い訳	ALL 連付 ノーミス 7'51	Game in えびせん（東京）
わくわく7	まるるん	43,159,100	ジャスティスメン	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
大王		22,061,540	超高速弾覇者わかさん	2周ALL 連付 ノーミス	個人申請 立川ゲームオスロー第5店（東京）

■お詫びと訂正：以下の号に誤りかありました。訂正するとともに、関係者の皆様にお詫び申し上げます。
150号に以下のスコアが掲載されていませんでした。

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
雷電IV for NESiCAxLive	パーフェクト・ソロ	51,950,720	ハイスコア探偵団団長・首都圏外	ALL 雷電機体使用	えの木（高知）
	ライト・ソロ	28,456,230	ハイスコア探偵団団長・首都圏外	ALL フェアリー使用	えの木（高知）

151号に誤ったスコアが掲載されました。正しい最終スコアは以下のようになります。

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
怒首領蜂	Aタイプ	748,414,350	やっと出た!! SOF-WTN		デイトナIII（埼玉）
魔法大作戦	オーノナム	3,881,550	Kzi-Ltk-Rpp	全2周クリア A連付	個人申請 BIG WAVE伊丹店（兵庫）
	ミヤモト	3,987,520	戦国人		ドリーム・ダウンタウン合同集計（宮城）

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■陰蜂の存在が発覚した『怒首領蜂最大往生』は、陽蜂部門はレーザー、エキスパートを中心に順調な伸びを見せています。特にタイプB・レーザーとタイプC・レーザーの伸びは著しく、エキスパート部門に続き1兆点超えを達成しています。さて、問題の陰蜂ですが、現時点で撃破報告はありません。陰蜂撃破の勝ち名乗りを最初に挙げるのは、果たしてだれになるのでしょうか？

■『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！～』はコンバットジール、シューティング技能検定、ペンゴ！の3部門集計です。コンバットジールはステージ選択が重要。全5面の中から稼ぎやすいステージを三つ選び、安定しにくい面から順にプレイしていくのが現時点でのセオリーになるそうです。ステージごとの稼ぎやすさはまだ模索中とのこと。シューティング技能検定は、出現するステージ（競技）の種類がランダムなため運の要素が強くなります。撃ち込み点のあるゲームなので、障害物や敵機の出るステージでは常に弾を撃っておくのが全ステージ通しでのポイントです。

■最近は申請数の少ないレースゲームですが、今回は『デイトナUSA パワーエディション』（初級）で更新がありました。申請用紙によれば攻略のポイントは「最初から最後までアクセル踏みっぱなし」とのこと。

■得点システムがシンプルな古い作品の場合、最終スコアが長い間更新されないことがあります。『ステッガー1』もそういったシンプルな構造のゲームですが、今回の申請では、以前の最終スコアを200万点近く上回る900万点台を達成しています。パワーアップは2個に抑え、サブウェポンを取らず、自機の左後方にある「撃ち込みで点は入るがダメージは与えられない」特殊な判定に撃ち込むことでスコアの大幅アップに成功しているそうです。

■『オーダイン』（クリスタル）は5面に2カ所ある回転岩を撃ったときに出現するクリスタルの回収がキモ。今回のプレイでは一カ所あたり平均3万超のクリスタルを回収しています。5面ボス撃破時の残り玉が100クリスタルに変換されるのを回収するところも重要なポイントになるようです。

■『作戦名ラグナロク』は連付、連無しともに申請がありました。最終ボスの追尾弾を戦闘終了時にくらうことで「残機を失わないが、残機をすべて失った時に出現するアイテムを取得できる」、いわゆる「臨死」と呼ばれるテクニックを利用しているようです。連無しの方は今回大きくパターンを組み直しているとのこと。点効率は164.5万－242万－333万－420万－492万－563万－616万。今後は連付部門も狙いたいそうです。

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）

GAME41最後の申請になりました。今までスコアを出してくれた皆さんありがとうございました。またゲーセンで会いましょう。byJIG702元店長

●Game in えびせん（東京）

カツオおいしかったです！　また来年！　えび店長＆ムッシュ

●えの木（高知）

スコアラーを憎み殺意を抱いていたが気持ちがしだいに氷解する過程でとりあえず殺意は消えたジジイ「稼ぐな!!」　時系列狂ったけど、あきにゃ・ムッシュ・J.T・えびの諸氏、来店ありがとうございませ！

新たに追加・変更されるルール

UNDER NIGHT IN-BIRTH

現バージョン（VER.1.02）、旧バージョン（VER.1.01）合同集計とします。それに際し、新たに【エルトナム】部門の集計を開始します。それ以外のルール、工場出荷設定に変更はありません。次回（12月）分までは、上記のルールで集計します。2012年12月中旬に予定されている新バージョン（VER.1.03）のルールについては、追って当欄で告知します。

NESiCAxLiveのタイトルについて

NESiCAxLiveで配信されるタイトルは、原則として集計対象とします。過去作の移植、リメイク作品の取り扱いについては、基本的にゲーム内容に関係する変更が多いものは別タイトルとして扱い、ほぼ変更点が無いものに関しては合同集計とします。NESiCAxLiveで配信されている過去タイトルでスコア申請される際には、タイトルが正確に記載されているか（NESiCAxLive版か否かの表記があるか）をご確認ください。

NESiCAxLive集計（2012年11月16日締切分）

※NESiCAxLiveではタイトルにより収集しているプレイヤー情報に差異があるため、タイトルごとの掲載項目に違いがあります。

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画です。

スコアの締め切り日は、原則として毎月16日24時に設定しています（祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります）。

なお、掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。この欄に掲載されているスコアは、あくまで参考としてご覧ください。

●旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive ver.2.32

キャラクター	スコアネーム	スコア	備考	店舗
ミカ	KEY01	9,862,910	カートリッジβ、パートナー：ディクシー	AGスクエア水戸店（茨城）

●赤い刀 真 for NESiCAxLive ver.2.32

機体	スコアネーム	スコア	店舗
壱号機	NTK	6,215,570,537	東京レジャーランド秋葉原店（東京都）

●スコアデータ雑感

今回の集計では、ランキングに目立った変化はありませんでした。集計開始からこれまで、コンスタントに更新のあった『星霜鋼機ストラニア』も変化無しという結果になっています。

『旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive ver.2.32』は、ミカ部門において「KEY01」氏がトップに返り咲き、あとはセト部門の「elixir」氏のスコア（12,828,160）を抜けば全部門制覇となります。「KEY01」氏の偉業達成なるか、はたまた他のプレイヤーの追い上げなるか？　今後しばらく注目したいところです。

注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

まさかの巨弾新連載! 「神」降臨の銃刀法違反漫画

召還! 剣豪学園

[柳生十兵衛]
1607年生まれ。よく隻眼として描かれ、数々の寓話の主人公として今日まで登場している。20歳から10年以上諸国を放浪した。

[剣豪学園]
ご先祖様が憑依する事で。

[宮本武蔵]
日本で一番有名な剣豪。二天一流の使い手であり、その活躍には諸説ある。「五輪書」を著し絵画でもその才能を発揮した。

原作:今井神

今井 神 Profile

2月8日生まれ。好きな音楽はガーゴイル、アニメタル、1980年代の[illegible]子チャーハンなど効果カロリー。その正体は日本の漫画家である。

今井神先生の活躍にこれからもご期待ください……！

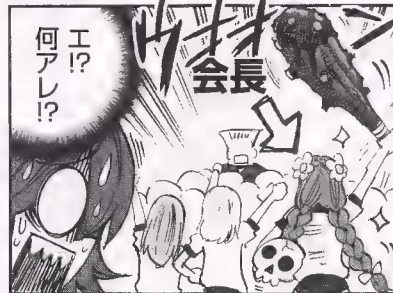
薫子さんの秘密

[ヒバゴン]
広島県の山奥に生息されるとするUMA。広島県比婆郡西城町役場）には類人猿係が創設されていたことも。

生徒会長

[体育の先生]
だれかに似ている気がするが……？

ヒョーイ

わいわい
わぁー女の子ばっかりだね

[卑弥呼]
魏志倭人伝などで確認される太古の女王。あの三国志の魏と貿易していた。天皇の血統に連なるという有力な説もあるようだ。

今井 神先生の謎にせまる……!?

我がアルカディアには二つの不思議がある。一つはかの「ディズニーに許された」漫画家天野シロ先生が描く「ゲーム小ゼル」、そしてゲーセンに行こう！コーナーにて謎のお色気連載を続ける今井神先生の存在である。今井先生は長くウルトラジャンプ誌（集英社）の看板作家として現在も連載、「NEEDLESS」を続けている。……と言う事を知らなかった読者の方々も多いはず！　なぜ今井先生がアルカディアで「アルカちゃん」を始めとする連載を続けていたのか。その真相を探るべく、聞き込みを始めたところ、さる有力筋から次のような回答を得られた。

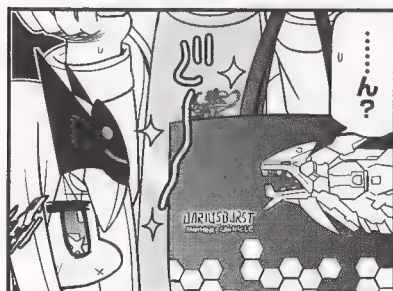
「あ〜、当時の担当がコミケでスカウトしたらしいよ」。

というわけで、長らく読者を楽しませて来ました今井先生がいよいよ今月号から連載を開始します！回を追って深まる「剣豪学園」の謎、友情、そして愛……。そしてまさかのお色気シーンも見逃せない!?

柳生十兵衛の末裔が登場するってことでドキドキしてる大地丙太郎ファンの担当ともども、どうぞよろしくお願い致します!!

太古の昔より「ゲーセンへ行こう！」コーナーで連載されている快作の数々。すごいぞ！

新連載だよ全員集合!! まさかの擬人化「ばーすと」さん!

プレミアムディナー

[DBACエコバッグ]
1000枚限定のダラバー勢垂涎エコバック。かつてタイトーステーション秋葉原店や秋葉原Ｈｅｙで限定販売された。

WARNING! MORNING!

[GAIDEN]
『ダライアス外伝』は格闘ーブーム真っ只中の1994年に稼動した。一画面の横スクロール型STGで、名曲の数々で知られる。

はじめてのおつかい

[D丁目からL丁目]
分岐の問題で行けません。

藤丸あお先生からのコメント
皆様の暖かいご声援のおかげで再びアルカディアに舞い戻ってこられました。まさかの連載、ありがとうございます！ ちびっこからお姉さんキャラまで、よりどりみどりでお送りします。GOZMOと共に届いたTシャツ(2nd)を着て頑張ります！

大人気御礼！　連載でもばーすと致します!!

おはなししませんか

【ジ・エンブリオン】
『Gダライアス』に登場するBOSS戦艦。クリオネ、クリオネ？

ランクのキングダム

【フォスル一族】
ばーすとさんを付け狙う謎の一族。その目的はいまいち不明だが、少なくとも四人以上は存在する模様。

音楽性のWHICH

【DADDY MULK】
『ニンジャウォリアーズ』の一面で流れる音楽。聴くだけで涙ちょちょ切れる勢（この漫画の担当とか）もちらほらの究極名曲。

NEWS

緊急告知!!　DBACオンラインイベント「シルバーホーク杯ファイナル」開催決定！

http://darius.jp/dbac/index.html

今年の年末、2012年12月21日（金）〜2012年12月31日（月）の11日間に『DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX PHASE 2 Unlock B』のオンラインイベント「シルバーホーク杯ファイナル」の開催が決定した。読んで字のごとく、シルバーホーク杯の最終回とのこと。最後のボスはラストを飾るにふさわしいアレ!?　また、続けて年明けには番外編が連続開催との話も!?　難度はかなり厳しいものになるようなので、覚悟アレ。レギュレーションなどの詳細はDBAC EX公式サイト（http://darius.jp/dbac/index.html）にて随時公開される予定なので、チェックしておこう！　また、「WARNING!! ダライアスさん」連載を祝して、オリコンチャート入りも果たしたZUNTATA25周年記念オリジナルアルバム、「COZMO 〜 ZUNTATA 25th Anniversary 〜」を抽選で2名の方にプレゼント！　詳しい応募要綱はアルカディアブログ「アーケード魂」で連載予定のWEB版「ダライアスさん」で告知予定。これからも広がり続ける『DARIUS』世界から目が離せない！

■シルバーホーク杯ファイナル
開催タイトル：DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE EX　PHASE 2 Unlock B
使用基盤：　TAITO TypeX2
開催期間：　2012年12月21日（金）〜2012年12月31日（月）

■COZMO 〜 ZUNTATA 25th Anniversary 〜
発売日：2012年10月31日（発売中）
価格：通常盤：3990円（税込）※2枚組

▶アルカディアブログでも「ダライアスさん」カラー版が連載予定……？

毎日お達者に……!　格闘ゲーム部物語!!

かくげい・ぶ!

2-C
アレクサンドラ

だれだあいつ神って言った奴は?

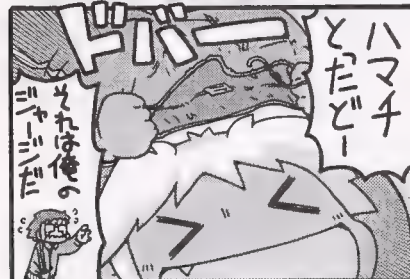
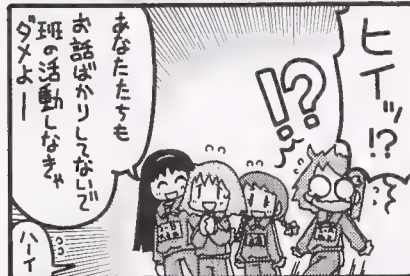
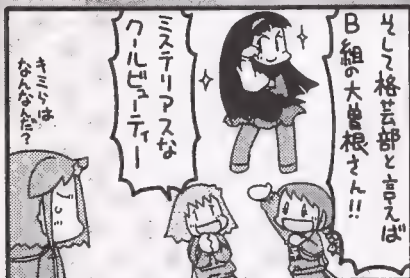
意外な評価

系

[林間学校]
泊まり込みで山中にてさまざまな体験をする課外授業。「少年の自然の家」というフレーズが懐かしい御仁もいるはず。

[アレクさん]
格芸部のムードメーカである黒人さん。実況が得意というウワサだが、お色気要員説もある。

IKaだより　こんにちは。「ぜんいんJS村」村長、IKaでございます。本格的に遊ぶのは64版以来の「どうぶつの森」でしたが、その進化っぷりにおっちゃん脱帽です。マイデザインでジャンスカばかり作る謎めいた村長です。

出現

[大曽根さん]
理論と細かなテクの融合で鳴らす格芸部部長。起き上がり攻めが得意とかそうでもないとか。お嬢様という説もある。

ブラマコちん

[メガドラ]
メガドライブ。ゲーム史に残る名機。振るとカラカラ鳴る。

※検索注意!!

[キヌやん]
お兄ちゃんのカバヤンは全国ランカーの有名プレイヤー。キヌやんはそんなお兄ちゃんにぞっこん。

ぬかよろこび

［名作格闘ゲーム］
どうでもいいがこの旅館、ノリノリである、と思えるこの品ぞろえ。どの作品も一世を風靡しました。

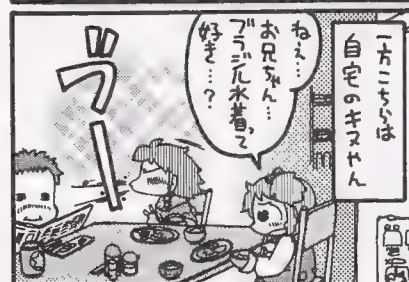
夜行性

［旅館のゲームコーナー］
パズルゲームやマージャンに混じってやけにコアなゲームが稼働してたりしますよね。

禁断症状

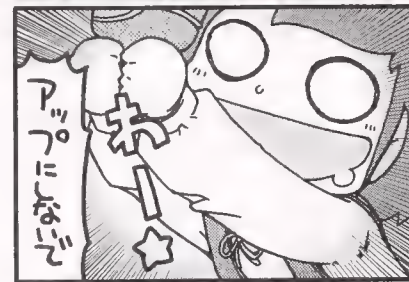
［林間学校にゲーム機］
担当は修学旅行に堂々とスーファミ持って行きましたが、怖じ気づいたクラスメイトにドン引きされてプレイはかないませんでした。

人形町ジャッキーの実力はいかに……？

水を得た魚

[一撃でクリアー!]
どちらかといえば元祖「あらし」に近いかも?。

次のステップへ

[生配信]
来月でまさかの全国デビュー、ありえる!?。

迷探偵ねお子＆ぢお子

[戦国ムック]
月刊アルカディアの攻略ムックはEXカードも付いて大変お買い得です。この機会にぜひお求めをっ

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

威風堂々!! ハートフル恋姫コメディまんが

恋姫☆ようちえん

袁術、玉璽を取りて
天意無く皇帝を僭称す
やがて敗れ流れて
蜂蜜無き世に憤死する

じごうじとく

エンドレス

[玉璽]
中国王家に代々伝わる皇帝の判子。元号や主権民族が変わっても受け継がれたという説も。

[恋姫の劉備]
真名は桃香。公式ホームページの人気では一位になった事もある人気者なのです。

幸宮チノ

幸宮チノ先生からのおたより

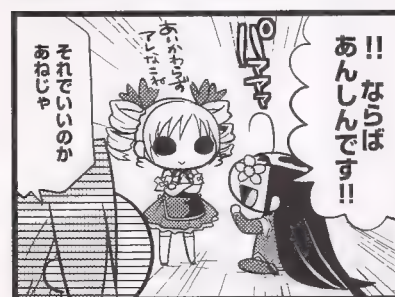
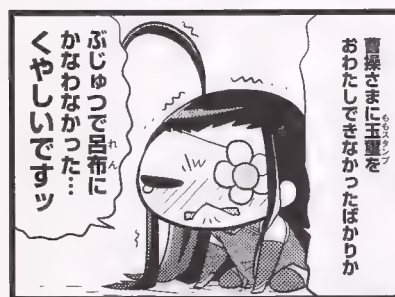
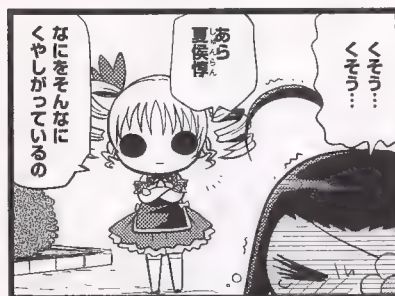
『どうぶつの森』にとびだして帰ってこれません。

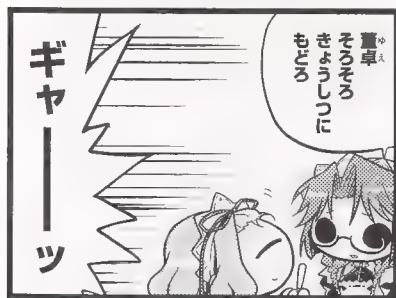
おばけ

[園長先生]
貂蝉なんです！　漢女と書いて「おとめ」と呼ばせるすごい生物。人智を超えたところにいる存在なのです。

ひけつ

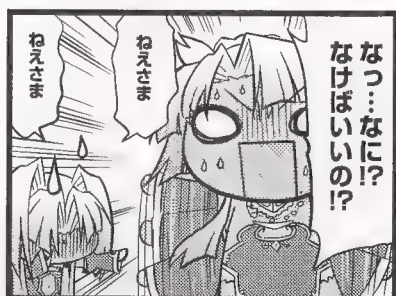
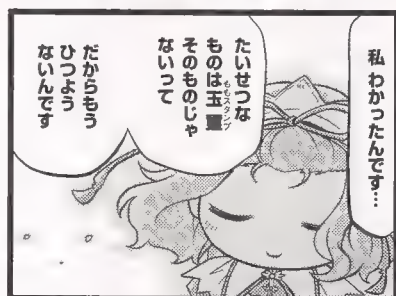
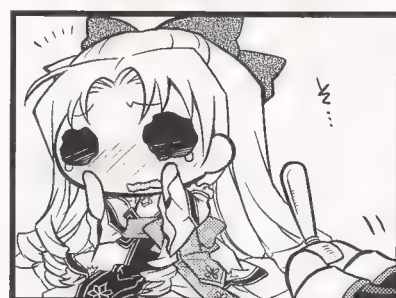
[タンメン]
お前に食わせるタンメンは……。

なっとく

[夏侯惇]
曹操軍随一の大将軍。だけど実際は楽進や于禁の方が前線で活躍したという説もある。于禁は晩節を汚すのだが……。

おくれてきたえんじ

【恋姫の袁術】
ぐどんでございます。

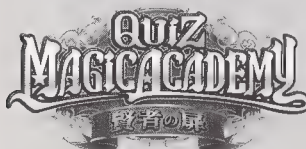
パニック

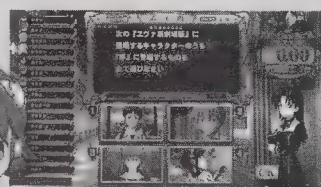
【三国志の袁術】
ある意味董卓と並ぶ愚帝。長き中国の歴史でも皇帝僭称はわずか二例しかないとか。

ひかりのさすほうへ

【三国志の孫策】
小覇王と歌われたひとかどの英傑。父亡き後没落しかけた孫家を周瑜とともにもり立て、呉の礎を作った。

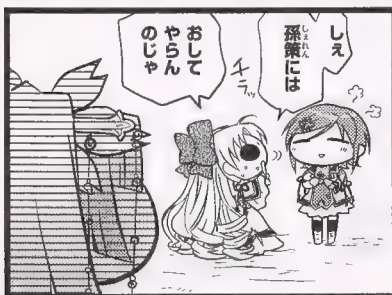
NEWS

『クイズマジックアカデミー賢者の扉』が世界記録認定&「ヱヴァンゲリヲン新劇場版:Q」の公式監修問題も!

http://www.konami.jp/am/qma/

タイトル:クイズ マジックアカデミー賢者の扉
メーカー:KONAMI
ジャンル:全国オンライン対戦クイズゲーム

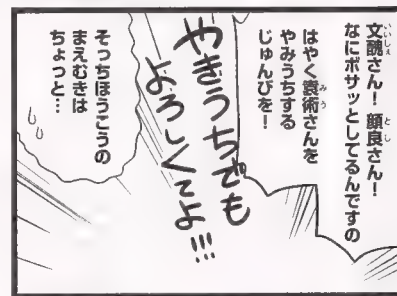
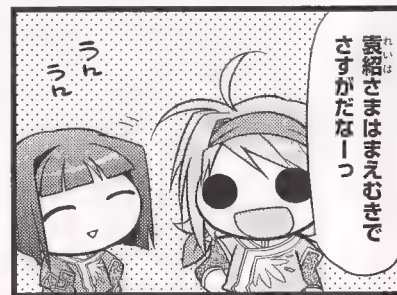
『クイズ マジックアカデミー賢者の扉』が、世界で一番問題数が多いトリビアビデオゲームとして、ギネスワールドレコーズTMから世界記録に認定されたぞ。学問や経済、世の中の最新情報を元にした時事問題など、その総数はなんと197,429問! さらに、大好評公開中の「ヱヴァンゲリヲン新劇場版:Q」の公開を記念し、「新劇場版」の公式監修問題が「アニメ・ゲーム」のジャンルから出題中だ。期間限定でカスタマイズアイテムの「プラグスーツ」もゲットできるぞ!

ヱヴァンゲリヲンが大好きなら、どんな問題が出題されても、全問正解で間違い無し!?

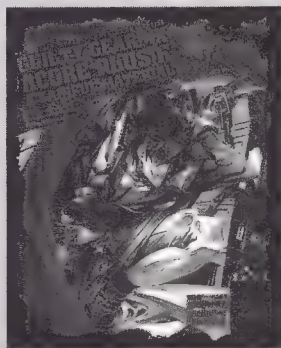
男子キャラだと「プラグスーツ・シンジ」を、女子キャラだと「プラグスーツ・レイ」を獲得できる。

ぎによって すけだちいたす

【三国志演義の袁術と孫策①】
孫策は父から受け継いだ玉璽を袁術に渡し、見返りに兵を借り受けた。その兵が後の呉につながるのだ。

かいそうエキス はいごう

【三国志演義の袁術と孫策②】
やがて袁術が皇帝を僭称すると、孫策は彼をサクッと見限り、地元へと帰ってしまうのであった。

やっぱりひめさま

【三国志の袁紹】
当時随一の名家に生まれた、三国志序盤を彩る名雄である。袁術が没落したのち、曹操との大戦が始まった。

次回は、まさかの袁紹無双が見られる……!?

▶アルカディアブログにて連載中のWEB「恋☆ちえん」もよろしく!

気になるアーケードゲームの情報がひと目で分かる! 現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ!

てあたりしだいゲームリスト

●2013年1月稼働予定タイトル		
MJ5 EVOLUTION	SEGA	ネットワーク対戦麻雀
●2012年今冬稼動予定タイトル		
アルカナハート3 ラブマックス!!!!!	EXAMU	2D対戦格闘
サイキックフォース2012 (NESiCAxLive)	タイトー	3D超能力バトル
●稼働日未定タイトル		
ラスタンサーガ (NESiCAxLive)	タイトー	アクション
エレベーターアクション (NESiCAxLive)	タイトー	アクション
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
初音ミク Project DIVA Arcade : ver.B REVISION2	SEGA	リズムアクション

ARCADIA DATABASE ~今月の人気ゲームは?~ (2012年10月20~11月19日集計)

ビデオゲーム部門

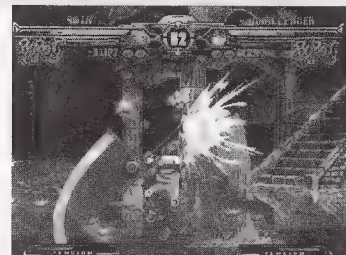
1	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト＜バンダイナムコゲームス＞	216.2pt
2	UNDER NIGHT IN-BIRTH ＜エコール/フランスパン＞	209.5pt
3	ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス・R＜アークシステムワークス＞	201.3pt
4	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION＜カプコン＞	165.5pt
5	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒＜バンダイナムコゲームス＞	150.6pt
6	鉄拳アンリミテッド ＜バンダイナムコゲームス＞	138.5pt
7	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ＜アトラス&アークシステムワークス＞	110.7pt
8	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN ＜セガ＞	105.5pt
9	怒首領蜂 最大往生 ＜ケイブ＞	94.1pt
10	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE ＜カプコン＞	84.1pt

大型筐体部門

1	戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる- ＜セガ＞	203.8pt
2	機動戦士ガンダム 戦場の絆 ＜バンダイナムコゲームス＞	186.7pt
3	ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.7 ＜セガ＞	181.7pt
4	ガンスリンガー ストラトス ＜スクウェア・エニックス＞	169.4pt
5	麻雀格闘倶楽部 u.v. ~絆の章~ ＜KONAMI＞	159.8pt
6	beatmania IIDX 20 toricoro ＜KONAMI＞	157.1pt
7	LORD of VERMILION Re:2 ~再征~ ＜スクウェア・エニックス＞	140.8pt
8	セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 ＜セガ＞	132.9pt
9	初音ミクProject DIVA Arcade VersionB ＜セガ＞	130.7pt
10	シャイニング・フォース クロス エリュシオン ＜セガ＞	105.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R

六年ぶりのリニューアルにより、昔からの根強いファンと新規参入者の両者が稼動を支えているようだ。今後は新規参入者も固定ファンとなり、支えとなってくれるように期待したい。

新キャラクターのクリフやジャスティス、そして既存のキャラクターたちの性能の変化が話題を呼ぶ。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。

●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/HAP'1 UNO 西浦和店/プレイハード 50 春日井店/マッドマウスパートII/ミラクル静岡店ほか

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第41回

月刊アルカディアを電子書店BOOK☆WALKERで配信開始してから1年。その記念すべき月ではありますが、なかなか実情は厳しいようで。

電子版配信1周年!
(時のたつのは早いもので)

ついに国内でもKindleが発売され、対抗するプラットフォームも乗り遅れまいと堰を切ったようにサービスインし、電子書籍界隈が俄に騒がしくなっています。

弊誌も電子書店BOOK☆WALKERにて電子版を開始してから、11月で1年が経過。

電子版の値段は500円に設定。付録こそ無いものの、紙版と同一の内容が読めてこの価格というのは冒険だったのですが、現状意味のあるダウンロード数にはなっていません。

電子書籍市場は、成人向けを除くと小説とコミックがほとんどを占め、雑誌の出る幕はありません。

雑誌は複雑なレイアウトかつ、コーナーごとに構造が違い、現実的には紙の誌面を再現することでしか電子化ができず、様々な環境で読まれる電子書籍の事情に合わせたコンテンツの最適化が難しいのです。

電子書籍端末は6インチ~7インチのものが主流になる気配ですが、これは紙の本サイズだと文庫本サイズに相当。4:3の比率なら7インチだと10・7cm×14・2cmですから、おおよそ文庫本のA6判に相当します。

文庫本サイズの雑誌がいかに読みづらいかは実物を持ち出すまでもなく分かることで、電子書籍端末と雑誌は相性が悪いわけです。

雑誌は読み捨てられていくものですから、現状の電子書籍市場が前提とする、複数の電子書店を横断して、それぞれの書店の事情に合わせて配信する業界構造とも相性が悪い。

ストアごとに審査が必要で、それに時間がかかり、発売する頃には旬の半分以上が過ぎていた、なんてこともありうるのです。

そういうことは分かった上で始めたことですが、やはり電子書籍方面からパワーをもらうことは当分難しそうです。

街をゆく人は皆スマートフォンを手にしているような状況で、紙に固執するのはナンセンスだとは思うのですが、同時にあちらの世界では皆、非常に財布のひもが固い!

定評のある250円のアプリを買うのに1年間逡巡している人を見かけました。85円のアプリでも完璧な品質と、永年のサポートが当たり前という実情を寒々と見ています。

弊誌は990円という値段に設定させてもらっていますが、今までの枠組みをそのまま適用してスマートフォンの世界に参入したら逆さにして吊されるでしょうね。同じ財布から、ソーシャルゲームに月何万も投じる人も居るのですから、物の価値というのは本当に分かりません。

何だか愚痴話になってしまいましたが、そんな中でも、より読者諸兄のニーズにこたえられるようなあり方というのは模索していきたいところです。

月刊アルカディア電子版、毎月上旬(大体5日ごろ)500円、BOOK☆WALKERで配信中ですので、今月は紙版を買わないでいいかな、という時に検討してもらえればと思います。よろしくお願い致します。

杉田 哲朗
本誌編集長。RPGツクールシリーズのプロデューサー杉内氏に自転車(ロードバイク)を譲ってもらい、その軽さと速さにロードバイクのとりこ。小坊以来のチャリブーム到来。でも行き先はゲーセン。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●近代麻雀オリジナル12月号の「ウメハラの麻雀」（木山道明／協力：梅原大吾）読みました？　一般書に続いて麻雀漫画誌にも登場の梅原プロ。漫画の通り自分を追い込んで能力を発揮するというのは確かにありそう。今後もストイックな美学を貫いて周囲を魅了してほしいですね。（杉田）

●良くも悪くも勝ち負けがはっきり出てしまう対戦ゲーム、とはいえ、始めたてのときは動かして楽しいと感じるかどうかが重要だと思います。新作『ブレイブルー クロノファンタズマ』の超個性豊かなキャラたちなら、動かして楽しいキャラがきっと見つかるはず。格ゲービギナーにもオススメです。（ムラズミ）

●弊誌総編集長の猿渡が退社することになりました。万感の想いはありますが、まずはお疲れさまでした。さて、賞金制公式大会の開催が迫る『ガンスト』。どんな大会になるのか、今から楽しみです。（息子が1歳にして何でも両手に持ちたがる中二病発症中なので、ガンストをやらせてみたい霜電）

●先月は仕事が重なり、先祖供養に行けず。何とも罰当たりなことをしてしまいました。というわけで、今月こそは必ずや参ります！（19日現在）。前回よりも良い結果を残すためにも、まずはこの錆び付いた腕前、いや、もともと切れ味も無かった腕前ですが、少しは磨き上げにゲーセンに行かねば。（なかむら）

●ゲームと関係無い話で恐縮ですが、今月は数年ぶりくらいのヒドイ風邪をどこからかもらってきて往生しました。校了直前に病欠を余儀なくされて多方面にご迷惑をおかけしてしまい、申し訳ない……。学園もキングふ～ど除く三名全員感染で大変でした。皆さんも病気には気を付けて！（itakyo）

●伊藤計劃・円城塔『屍者の帝国』を読んで『旋光の輪舞DUO』のカレルを思い出す程度のSF ／ FT好きとしては、『戦国大戦』関連ムックで『まおゆう魔王勇者』や『ココロコネクト』の原作紹介記事を作る機会に恵まれてうれしい今日このごろ。EXカードってステキですね。（松浦恵介）

●というわけでまさかの新連載が二本立てでスタート!!　同じ月に連載を同時に始めるという漫画界の常識を打ち破る企画なんだぜ。っつーわけで漫画&『WCCF』担当として火の出るスケジュールと格闘中。だけど！　まだまだいろいろブチ上げまする。来月辺りでまたスゲー企画を告知できるかも……？(松浦さん)

●先日開催されたエコール主催公式大会「バラクーダ」に参加してきました。『MBAACC』、『アンダーナイト インヴァース』ともにプレイヤーの細部に致る攻略や研究を見ることができた上に、かわいいリンネのコスプレイヤーさんまで拝めて、とっても満足な週末でした。（はと）

●弊社WinPAで開催の「ハイドラGP バラクーダ大会」の運営協力をさせていただきました。いやぁ大会の現場はやっぱり面白いですね！　名だたる猛者の超絶プレイ、存分にたん能しました。録画映像はアルカディアUSTチャンネル（102ページで紹介）で観られますよ。ぜひ！（配信係　ヤエ）

●ついにブレイブルーの新作が稼動しました。今回はバージョンアップではなくタイトルの変更のためか、システム回りの変更点が多くて調べる人たちも四苦八苦（笑）。初代の「カラミティトリガー」が2008年に稼動してからもう4年がたつのですね。今後の展開も楽しみにしております。(cw)

●今月の『戦国大戦』対談記事はいかがでしたか？　お二人のインタビューは動画に残したいほど楽しかったです！　そんな自分も2冊の『戦国大戦』ムックが発売され、長かった戦いが落ち着いたので、今月は『戦国大戦』プレイヤーとして戦います！（居残りの鉄人シンドウ）

●いやー、全キャラの背面コンボー人で検証するの疲れるわー（ミサ○風に）。でも、そんな疲れも人生で初のスッポン料理によって吹っ飛びました。スッポン食べると普段見えない中段も見える気がするし、格ゲーと親和性の高い食事です！　気になるお値段の方ですが、今回は特別価格でなんと……。(福士)

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　青柳 昌行　■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／村角 仁史／中村 翔
■編集協力（五十音順）　age ／飛鳥／一姫二クマ太郎／ウメハラ／ H.H ／ OYZ ／回転王／京城／げっつ☆先生／ KERI ／ケンちゃん／コイチ／サトシ／ cw ／ C・LAN ／ JOKER ／ DIEちゃん／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／鉄拳番長／とも／はと／原常樹／福士／藤野俊昭／ブンブン丸／松井ムネタツ／マンモス丸谷／ゆー／よるよる
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T ／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／ IKa ／いちみやひろし／今井神／藤丸あお／七瀬葵／幸宮チノ
■業務部　樽本 義之／岡 寛之
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

NOTICE —次号予告—

to the reader

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

上級者へのステップアップ！
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

新バージョンの魅力を、トコトン引き出す！
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012

新作コミックも読みごたえ十分！
「召還！ 剣豪学園」今井神 ほか

特別付録
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012 エクストラカード

NEXT NUMBER 2013年2月号は
2012年12月27日（木）発売予定　予価1180円（税込）

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitter アカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア1月号 [No.152]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.152
第14巻 第1号 通巻第152号 平成24年11月30日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-01
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り
3月号/12月17日（月）必着
4月号/1月16日（水）必着
5月号/2月18日（月）必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！

アルカディ屋

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店！

今月の読者割引番号コード **263108**

有効期限：2012年12月29日10時まで

【読者割引とは】読者割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に読者割引番号を入力してください。割引は毎月お一人さま1回限り有効です。割引対象商品には 読者割引対象 のマークが付いています。なおご利用にあたっては会員登録が必要となります。
※読者割引対象商品を複数購入する場合でも、総計200円の割引となります。

ぷよぷよのドラマCD!?

©SEGA

ぷよぷよフィーバーキャラが織りなすドラマが4編＋連鎖ボイスなどのオマケボイスが収録されたCDに、「こめ苺」先生のイラストを使用したマグカップとミニクッションをセットにしたDXパックが登場！

■ドラマCD「ぷよぷよ」Vol.2 DXパック
商品コード：121103　販売価格：**4,599円**［税込］
◎2012年12月13日発売予定　※CD単品の販売（3129円）もあります。

戦国オフィシャルバインダー登場！

「豊臣家」と「伊達家」が加わり絶賛稼働中の「戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる」に対応し、各勢力ごとの扉＆リフィルがセットになったオフィシャルバインダーが登場！　付録は【EX】森蘭丸と、旗印などがもらえるアイテムコード付ステッカー！

■戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる オフィシャルカードバインダー
商品コード：121102
販売価格：**6,090円**［税込］
◎2013年2月7日発売予定

©SEGA

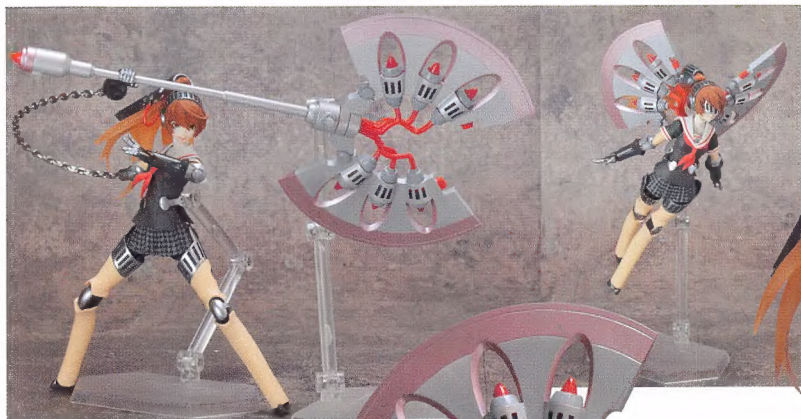
アイギスに続き、八十神高校生徒会長「ラビリス」見参！

こちらはオリジナルカラー版のラビリスどす

■figma ラビリス（エビテン限定特典付き）
商品コード：111502
販売価格：**4,800円**［税込］
◎2013年2月発売予定
© Index Corporation 1996,2011

前号で紹介した右写真のアイギスに続き、ラビリスもfigma化！　複数のフェイスパーツや、チェーンナックルもパーツ差し替えで再現可能！　さらに、アイギス同様、ラビリスもファミ通オリジナルカラー版が制作され、ebten限定のレアアイテムだ！

■figma ラビリス ファミ通オリジナルカラー（エビテン限定特典付き）
商品コード：121101
販売価格：
4,800円［税込］
◎2013年3月発売予定

上写真はアイギスのファミ通オリジナルカラー版。ラビリスとセットで飾っておきたい逸品だ！

※監修中モデルのため、実際の製品とは異なる可能性があります。

ebten購入特典　ポストカード

両Ver.ともにebtenで購入した際は、限定ポストカード付き！
※数量限定なので無くなり次第終了。

© Index Corporation 1996,2011

ほかにも商品を多数ご用意！詳しくはWebか携帯から!!

携帯からアクセス　各商品のQRコードを携帯でスキャンしてください。
PCからアクセス　http://ebten.jp/ar/

お支払い方法
1 クレジットカード［手数料なし］　JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。
2 代金引き換え払い［手数料アリ］　代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。